平成元年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第4巻第3号通巻30号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ありがとう30号

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

大特集 ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい

●トップインタビュー ●開発陣語る"これがアイレムゲームだ!!"
●㊙R-TYPEはこうして作られた



ビッグをめざせ!!

超難度ゲーム攻略
大魔界村

アイレムの挑戦をはねのけろ!
イメージファイト

シーンごとに攻略だ
スプラッターハウス

単純だけどハマッちゃう
テトリス

超マニア向けウルトラ講座②
アフターバーナーII

発売せまる!
ストライダー飛竜キャラクター原画集

これがオレのライバル達だ!
ハードパンチャーカラーイラスト

撃ちまくれ!
オペレーションサンダーボルト

原子力機甲児
アトミックロボキッド

強力! コブラ砲
ロボコップ

地獄のヒーロー
ミッシング・イン・アクション

超レーシングシミュレーション
ウイニング ラン

なさけ無用のゴールドハンター!
ラストサバイバー

特集の嵐!!

激烈カラーミラクル保存版
まーじゃんGALS GRAFFITI

MTJ 水谷準の
ゲームデザイナー入門

読者がつくるゲームデザイン
羽たまご アーク

よみがえる雑君保父
ゲーセンおわらえ

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10

3 Mar. 1989 480yen

ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②グラフィックデザイナー ③音楽スタッフ
＊①③はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（Z80又は68000のアセンブラのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
③音楽スタッフは作曲できる方、またはシンセサイザーを扱える方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。

【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9:30〜18:00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分
【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円（62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他
事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

ゲーセンを企画しませんか！

経験者優遇します。
未経験者指導します。

●事業部(企画営業)スタッフ急募

ビデオシステムではゲームセンター(コーナー)、各ロケーションの運営、管理を行っています。ゲーセンに不満のある方こんなゲーセンを創りたいと考えている方御応募下さい。プレイヤーの皆様に喜んでいただくことが仕事です。ゲーセン専従のスタッフ募集ではありません。

■応募説明

【職種】 企画営業(事業部)。
【資格】 高卒以上28歳位までの方要普通免許
【給与】 固定給制3ヶ月研修中13万円以上(年齢等による優遇あります。)研修後営業手当が別途加算。
【業務内容】 ゲームセンター各ロケーションの運営管理ロケーションの拡張営業。
【待遇等】 上記参照。
【応募】 電話連絡の上履歴書(写真貼付)を郵送して下さい。



ビデオシステムからの情報発信基地だ!!

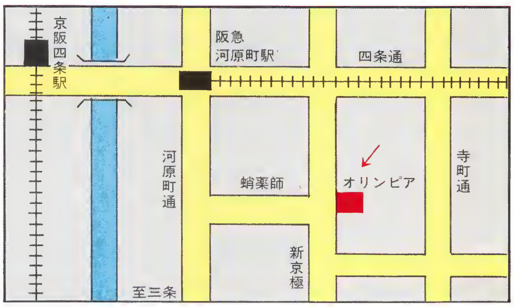
GAME PLAZA

京都オリンピア



▲おっ飛行機が飛んでる。本物ですよ。

ゲームプラザ京都オリンピアはビデオシステムからの情報発信基地になる予定です。
お近くの方はもちろん、遠方の方も歓迎。京都に来たらぜひ寄って下さい。ロケテスト中のNEWゲームがプレイできるかも…。
サークル等をつくる企画も考えています。ゲームファンの皆さん、お気軽にどんどん押し寄せて下さい。皆さんの応援、ご意見をお待ちしています。
ゲーム好きな人達が集まって、コミュニケーションの輪を広げて下さい。店長もゲーム大好き！人間です。気軽に話しかけて下さい。



●スタッフ･企画応募先
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

ゲームプラザ 京都オリンピア
〒604 京都市中京区新京極蛸薬師

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

OPERATION THUNDER BOLT™

オペレーションサンダーボルト

昨年の全米人気投票No.1の超ヒットゲーム、『オペレーションウルフ』第2弾!! 2人同時プレイが可能になり、前作にない興奮度と、友達との対抗戦が楽しめる他、コンテニューにより途中参加も出来るようになったゾ! ストーリーは『オペレーションウルフ』の続編で、8つのミッション(ラウンド)から構成され、中近東のテロリストである敵と壮絶な戦いが繰り広げられる電撃作戦、これがオペレーションサンダーボルトだ!!

不可能を可能にする鉛(なまり)の男達。





CHASE H.Q.™

チェイスH.Q.

1988
全米
No.1
アメリカAMOAショー人気投票
タイトー・2年連続No.1獲得

今までのドライブゲームでは、物足りなかった君に!このゲームは君が刑事になって犯人を捕まえる事が目的だ。犯人車を発見したら思いっきり体当りを繰り返してダメージを与えよう。やつがギブアップしたら逮捕だ!! ナンシーからの無線指示も聞き逃せないゾ!





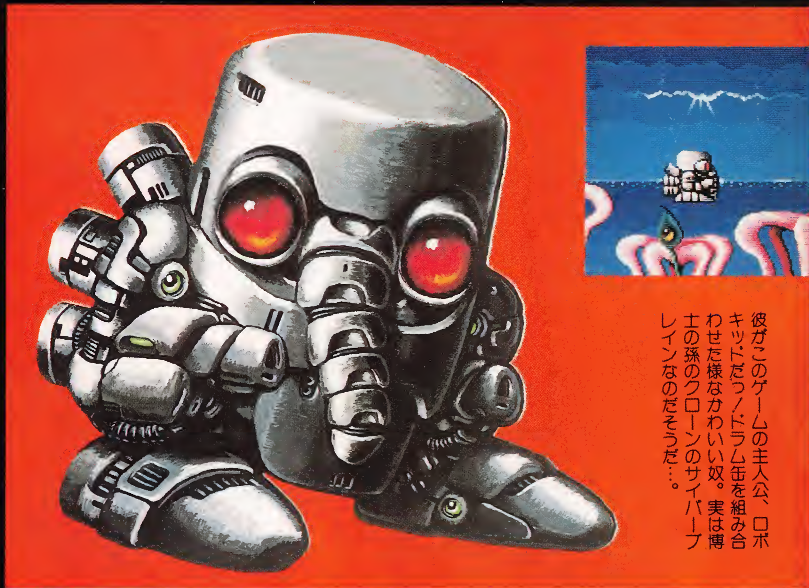
株式会社タイトー

本 社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL:(03)222-4888(大代表)

原子力機甲児（アトミック ロボキッド）

ATOMIC ROBO-KID

やってくれました！キャラがかわいいUPL!!
最近にはめずらしく親切ゲーム！やるしかない!!



彼がこのゲームの主人公、ロボキッドだっ！ドラム缶を組み合わせた様なかわいい奴。実は博士の孫のクローンのサイバーブレインなのだそうだ…。

期待の新作遂に登場!!

「最近のゲームは難しすぎる」「パターンゲームが多すぎる」なんて思ってる人、いませんか？ 今回のUPLは、そんな方々の声に答えるべく、素晴しい作品を世に送り出してくれたのです。

その名もアトミックロボキッド！ UPL独特のハイグレードなセンスに至れり尽くせりの親切設計…。

こいつぁ春から縁起がいい。さあやれ今やれすぐやれ…。でもちょっとその前にこのページ、読んでみてね。

ストーリィ及び内容…

放射能の嵐のよって、滅亡の危機にさらされた人類…。彼はそんな人類の存続データをインプットされ、この世に生まれた。しかし彼が目覚めた時、生みの親であるトミタ博士が何者かに殺された！

博士の造った侵入者防止ロボットには、まだ彼が目覚めた事はインプットされてない…。ロボット達は彼を侵入者とみなし、容赦無く襲いかかる…。

戦え、ロボキッド！ 君の使命はまず「生きる」事だっ！ 残された人類のために…!!

と、まぁそんな訳です。では内容にまいりましょう…。

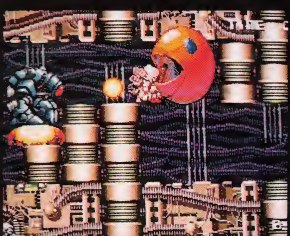
☆操作方法

操作はいたって簡単、8方向レバーに、ショットボタンとジャンプ兼武器選択ボタン。パワーアップキャラを破壊するとクリスタルが現れ、それを撃つ事によって好みのパーツを選ぶ事ができるのです。

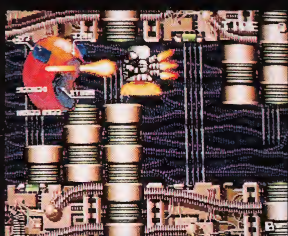
また、自機がやられた時は、その時点で使用してた武器のみが無くなる…。つまり使ってない武器は残るって訳。ちなみに武器は全部で4種。くわしくは表を見てね。

面構成は、普通のスクロールゲームに加えてVSモード、巨大ボスとの一騎討ち等、かなり遊ばせてくれます。

一応タイム制で、残りタイムは、画面右上に表示されますし、20秒前には警告もしてくれますから、安心して急いで下さい。



そらかなーん！



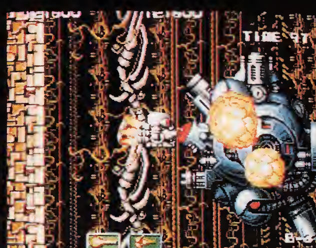
永パ防止登場！ 撃つと…

壮絶!? 特殊面!!

VSモードでは、今までの武器は使えなくなり、VSモード用特殊レーザーを使います。一応3連射できますが、敵も自分と同じ性能なので、注意して下さい。

なお、この面で死ぬとこの面のみ自機が心持ち強くなります。つまり、死ねば死ぬ程クリアし易くなる訳です。ちなみに、相撃ちではクリアした事にはなりません。悪しからず…。

巨大ボス面では、ちゃんと今まで所持していた武器が使えるので、心おきなく戦いましょう。

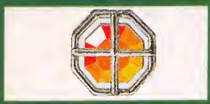


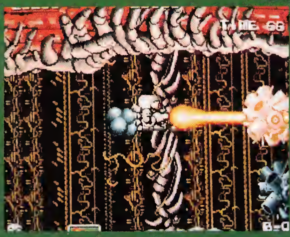
巨大ボスその1、轟（ごう）沈!!



VSモード… 案外とむずかしい。ゲットレディ…

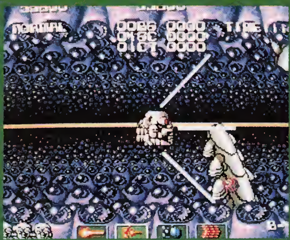
パワーアップクリスタルッ！



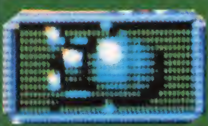


強力貫通弾。連射可能。幅があまり無いけどかなり強い。

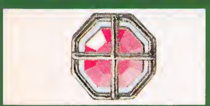
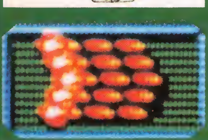
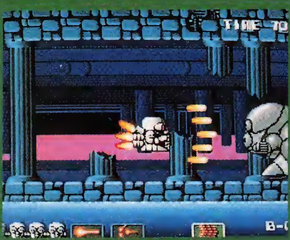




3WAYビーム。威力は無いけど、かゆい所に手が届く。


誘爆ミサイル。唯一敵弾を破壊できる。単発だけど、レバーを入れた方向に発射できる。

5連バルカン。飛距離が短いけど、広範囲な弾幕を張れる。



連射。ボタンを押しっぱなしで30秒間連射してくれる。



スピード。死ぬまで倍速で飛び回れるけど…早すぎる。



バリア発動中。



こいつがパワーアップキャラだ！



隠れキャラもいるよ…　天井を撃て！

親切の嵐！読むべし!!

ゲーム中に時々ミニドラゴンなるキャラが出るけど、そいつを殺しちゃってる人、いないかな？　彼とだわむれてる（勝手にたわむれさせる）とショップに入れるんですよ。一応、残機で買い物をするから気をつけて下さいね。

そして次に、今まで言いしぶってたんだけど、何とバリアなる物が存在する。取り方はいたって簡単、青いクリスタル（何の説明も無いアイテム）を4つ取るだけ。

このバリアさえあれば武器をなくす事も無く、また、一定時間無敵になり、その間スピードアップも装備されるから絶対おすすめなのです！　一応3つまで所持できますよ。画面右下を見てくれれば分かると思います。

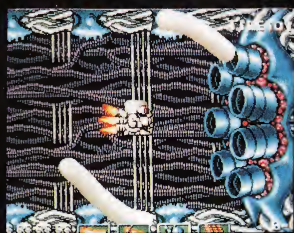
あと、武器選択ボタンを押しっぱなしにすると、方向固定もできるのです。上手く使えば、かなり有効なテクニックになると思います。

そうそう言いわすれた。自機は、巨大ボスと永パ防止以外の敵に当っても、死なないのでご安心を。

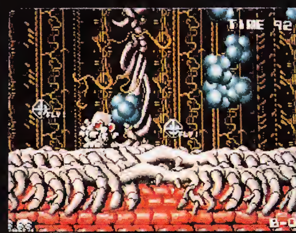
必見！何とパスワード!!

そう。何とこのゲーム。パスワードまであるのです！　ゲームオーバーになった時に出るこれをメモして下さい。何らかの理由でコンティニューできなかった時、何と、次のプレイでこのパスワードを入力する事によって、その場から始められるのです。勿論装備もそのままで！

やり方は、コイン投入後、ショットボタン（どちらでも可）を押しながらスタートボタンを押すだけ。後は、パスワードを聞いてくるので、メモしたそれを入力すればいいって訳。いやー、本当に親切ですね。これはもうやるしかないっ！　ねっ！



うにょらーっと…何だここわ！



スタート直後、「とっとととれ！」

ついでにちょっと余談でも…

何と実はこのゲームは、かの幻の名作（?）ミュータントナイトの続編の予定だったのだぞーだ。残念ながらこのゲームは、遺伝子破壊された人々（ミュートロン）や、人類存続のデータを待つ人々等等に関する手がかりや、展開等は無いけど、もしかしたら、いつか、この後のストーリィが、何らかの形でみんなの御目にかかる時が来るかもしれない…。そんな事をひそかに期待しつつ…、レッツプレーイ！だ。

（はん）



彼がミニドラゴン。泣かせちゃだめー！

写真は開発中のものです。



VSモード敵キャラ特別紹介！



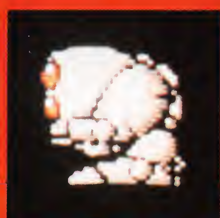
GREEN KID



TARBIN KID



R－4

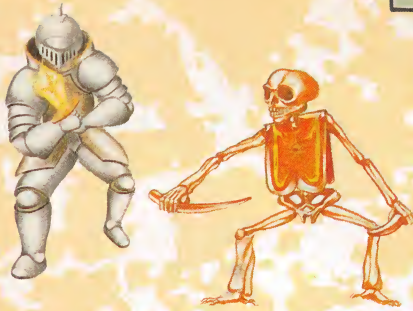


R－3

3-D迷路の宝島

©セガ

ラストサバイバー





4つの宝島に展開する、なさけ無用のサバイバルゲーム。迷路を進み、モンスターを倒し、味方にも油断せず、めざせ眠れる財宝へ!

ストーリー

1冊の古めかしい本をひもとくと、次の様な文章が目にとまった。

"東の果てに財宝の眠る不思議な5つの島があるという"

…すると突然、目の前が真っ暗になり、妙なじいさんが現れ、「よいか、4つの島々へ行ったら、まず鍵を手に入れるのじゃ。その鍵で"宝の扉"を開けるとそこは財宝の眠る洞窟じゃ。すぐ旅立たれよ!!」と言った。男はすぐに旅に出た。

やっと島を見つけ、島に上陸すると、見たこともないモンスターが住む、迷路だらけの島であった。しかも、男以外にも、7人の財宝探しのプロたちが集まっていた。そして、この財宝探しの連中までもが攻撃してくるのである。島でのサバイバルゲームの始まりだ。行く手を阻むモンスターを倒し、必要なアイテムを買い、早く手に入れてくれ!

遊び方

プレイヤーキャラクターを8人の中から選択した後、ゲームスタートとなります。モンスターを倒すと出る金貨と、ボーナスステージで集めた金貨でパワーアップアイテムや宝の扉を開ける鍵を買う事ができます。鍵を持っているプレイヤーを倒すと所持金と共に鍵も奪うことができます。

宝の扉を開けるとボーナスステージに入ることができ、制限時間内に迷路内の金貨を集められるという様になってます。

ゲームはタイマーを兼ねたダメージ制で、制限時間をオーバーするとフィールド全体が爆発するという設定です。

ステージは4ステージで1ブロックとし、全4ブロック、16ステージで構成されます。16ステージ終了後は1ステージに戻る、というエンドレスループ制です。1ブロックごとに簡単なエンディングもあります。

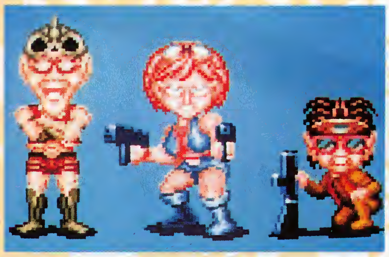
※開発バージョンにつき変更されることがあります。



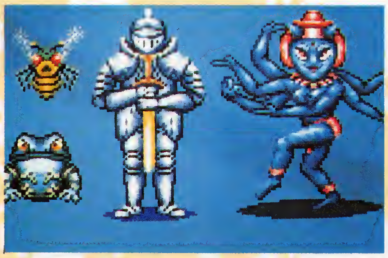
個性豊かなキャラクター達その1。



個性豊かなキャラクター達その2。



個性豊かなキャラクター達その3。



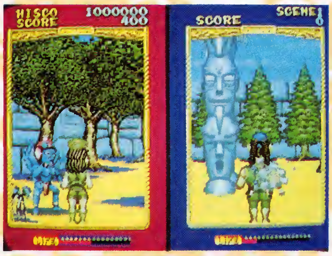
にっくきモンスター共。



新型筐体(セガ初のシティタイプ)。



対面するとこーなる。



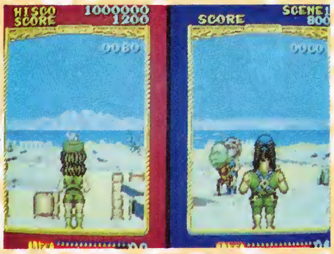
ヘンな敵。



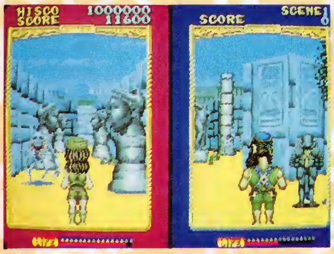
1P側ややこしい。



まずガイコツはしまつしよう。



あやしい者がいる。



まるで戦ってる様に見えない。

マルチプレイシステム

このゲームは最高8人まで同時にプレイできます。(お店にあればの話)それぞれが個性的なキャラクターを操り、時には協力してモンスターを倒すこともでき、時にはふい打ちで他のプレイヤーの所持金等を奪い取ることもできます。まぁ協力してやった方が身のためでしょう。

とにかくこのテのゲームは、迷路を攻略した者の勝ちでしょう。



©コナミ

外人だってライバルだ！
ハードパンチャー
タフネスファイター列伝

「リングの王様…」もとい「リングの王者」についでコナミより登場のファイティングスポーツゲーム、栄光と誇りを賭けて闘う男たちのドラマ「ハードパンチャー」／寒い冬にはアツいスポーツで心も体もホットになろう。今回は熱い闘いをくりひろげる不屈の男たちのプロフィールを紹介するぞ／なかなかどうしてクセのある連中ばかりだ。

1P ロッキー・スミス

君自身だ。しなやかな肉体に秘められた闘志。過酷なトレーニングにも、ライバルの強打にも、その不敵なまなざしは決して屈する事はない。頑張れ／



ロッキーといえば思い出すのが遠足のおやつだ。そりゃポッキーだ。荷物入れる所だ。そりゃロッカーだ。

2P ジョー・バルカン

ロッキーのライバルだ。まさに全身が武器という感じ。生まれながらの戦士という奴だ。はたして、リングの上に生き残るのはどちらなのか？最後までファイトをすてない者が勝者となる資格をもつのだ。



こりゃ強そう。何考えてんのかわからないカオもこわい。街で会ったら、逃げるしかない。

ランキング7位 ミスターモヒカン
出身・アメリカ

サウスブロンクスに生まれる。ストリートギャングのひとりとして、その筋では名を知られていたが、親分が警察にひっぱられて解散、以後ボクシング界へ。



似てるけどタコ宮内じゃねーぞ。顔が丸いからってタコ焼きが好物とは限らない。でも好き。

ランキング6位 レッド・ファルコ
出身・イギリス

イギリス紳士とアメリカインディアンの血を引く。いつもは礼儀正しく紳士らしい彼も、一度リングに立てばインディオの血が目覚めて戦う獣と化す。



哲学者のような面もち。自分で「オレって詩人だなー」とか思ってるのかも。

ランキング5位 マッドモンゴル
出身・モンゴル

モンゴルの遊牧騎馬民族として生まれたが、その後、中国、フィリピン等転々とする。功夫の使い手だったが、ボクシング界に登場してから一躍頭角を現し、現在はアジア最強とも言われる。



モンゴルだ。敦煌だ。なぜか中華料理を連想してしまう。

ランキング4位 アイアン・ドラゴ
出身・ソビエト

モスクワの身体能力開発センターでトレーニングされた戦うマシン。科学的に研究された数々の必殺パンチをくり出し、その攻撃は敵をよせつけない。



ロシア人だからって悪い奴とは限んねーぞ。そりゃ映画の見すぎだ。寒いけどね。

ランキング3位 マルク・レンツ
出身・イタリア

シシリアンマフィアの用心棒としてアメリカに渡り、その後プロボクサーとして名乗りをあげ、数々のタイトルを荒らしまわった。普段はおとなしいが、元々の性格はかくしきれず、怒るとすごくこわい。



てめ――っ、ふざけんじゃねェゾコノヤロウ／ぶぅっとばすぞぉおう／

ランキング2位 アベジ・ヒデブ
出身・ブラジル

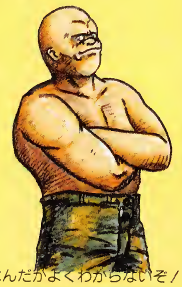
元々、レゲエバンドのヴォーカルとして活躍していたが、コンサート中に「神の啓示を受け」てミュージシャンからボクサーに転向する。ガードが固く、いくら打ってもなかなか倒れないタフなボクサー。



ボブ・マーリーのようだ。なんか体臭がきつそうで、やだなあ…。

ランキング1位 マービン・コブラ
出身・？

出身も何もよくわからない謎の男。いつも不気味な笑い声をあげている。何を考えているかもよくわからない。生立ちについては諸説入り乱れているが、どれもウワサでアテにならない。



なんだかよくわからないぞ／ひょっとして、ゴリラなのかも…。

チャンピオン ブラック・スタリオン
出身・アメリカ

ブロンクスの貧しい家庭に生まれた彼は、世界の頂点を目指した。今、チャンピオンの座に堂々と立つ彼に昔の面影はない。



王者だ。頂点にひとり立つものの心は、常に静かで、遠く、大きい。

KBAガール

そしてっこれが最大の敵の2人組みだっ!! その成熟しきった色気でチャレンジャーを骨抜きに……え、違うの？何だ……ブツブツ。



©タイトー

オリジナル・ストーリー



①ある旅客機が、アラブ系ゲリラによって、ハイジャックされた。

人は戦場を地獄と言う…。だが兵士にとって戦場とは生きるための場所であった…。今また、そうした兵士達が戦いの中に飛び込もうとしていた、生きるために…。



②彼らは同志の釈放を求め、米大統領を脅迫して来た。



③ハイジャック機は、アフリカのカルビア上空で、消えてしまったが…。



④カルビア政府は、それを否定。国家が相手では表だった行動も出来ない。



⑤進退極まった米大統領は、2人の男に作戦を以来する事にした。オペレーションウルフで奇蹟を起こした男、ロイ・アダムスとその親友ハーディー・ジョーンズである。



⑥こうして2人は再び戦場へ、地獄へと向かう事になった。オペレーション・サンダーボルトの開始である。



⑦俺とハーディーを乗せた飛行機は、カルビアの海岸に着いた。いよいよ潜入開始!! 命に代えても作戦を成功させてみせる!!



⑧とりあえず先に潜入してきた情報部員と接触。彼の話によれば、この先に弾薬庫があり、さらにそれより奥地に、人質が捕らわれていると言う。



⑨まず弾薬庫を襲撃し、弾薬の補給と移動手段のジープを手に入れた。「早くしろハーディー。爆発するぞ!!」「弾薬が重くて…オットットッ」走り出したジープの後方で大爆発が起こり、弾薬庫は消し飛んだ。



⑩ジープで移動中、激しい戦闘があったが、なんとか敵を撃退、目標の敵のアジトが見えて来た。



⑪敵アジトの様子を探る。情報部員によれば、この中に人質がいるらしい。「思ったより警備が手薄だな…。よし!!一気に突入するぞ!!」



⑫人質を救出していると、突然重装備のロシア人が出てきた。どうやら軍事顧問らしい、やはり東側がからんでいる様だ。奴を生かしておく訳にはいかない。



⑬何とか人質を救出した我々は、人数が少ない事に気が付いた。どうやら近くの川の上流にある敵の本拠に半数がいる様だ。ボートに人質達を乗せ、敵本拠に向かった。



⑭川でも敵は執拗な攻撃をかけて来たが、なんとか全員無事だった。敵本拠は目前だ。

(注・この話は実際のゲームを基にかってにでっち上げたものなので、プレイしてもこんな話にはなりません。あしからず。(C.C.))

テロリストを殲滅せよ!

オペレーションサンダーボルト



⑮人質達を安全な所へ待たせ、俺とハーディーは本拠に向かった。さすがに警戒が厳重だ。「どうする相棒?」「どちらにしても突っ込むしかない!! 行くぞ!!」



⑯さすがに本拠だけあって、敵の攻撃もすさまじい。人質を救けながらの戦闘はつらい、だが負ける訳にはいかない。「ハーディー右へ回ってくれ!!」「ロイ!! 後ろに気を付けろ!」



⑰ついに敵の親玉であるカダム大佐を追いつめた!! だが奴は特殊兵器で攻撃して来る。「ハーディー! こっちもロケット弾で応戦だ!!」



⑱苦戦の末カダム大佐を倒すことはできたが、激しい戦闘のため、人質の何人かに死傷者が出てしまった。「しっかり、しっかりしろ!!」「わ、わた…し、こんなところ…で、死にた…く…な……」「おい!!……ガッティーム!!」俺は怒に我を忘れそうになった。だがまだ作戦は終わっていない、これ以上死者を出すわけにはいかない!!



⑲生き残った人質達と飛行場へ向かうため、敵本拠から脱出、飛行場にはハイジャックされた機があるはずだ。この国から脱出するには、それを使うしかない。



⑳敵軍は最後の力をふりしぼって攻撃して来る。この滑走路の先に旅客機があるはずだ。だが長い!! 俺とハーディも苦しい戦いを強いられる。「ロイ装甲車をたのむ!! 俺は戦闘機を殺る!!」「ハーディー無理はするなよ!!」



㉑長い滑走路の果てに旅客機はあった!! どうやら機体は無事らしい、だが中にはハイジャッカー達と人質の乗客がいる様だ。「ハーディー中の様子はどうだ?」「よくわからん、少し見て来る。」「気を付けろよ!!」



㉒予想通りハイジャッカー達の激しい抵抗が始まった。乗客達が助けを求めてこちらに向かって来る。「キャー助けてー!!」「早くこっちに来い!! ハーディー左を頼む!!」「こっちも手いっぱいだ、少し待ってくれ!!」



㉓コクピットに近づくと、パイロットを楯にしたハイジャッカーのボスが出て来た。パイロットを殺してしまうと、脱出出来なくなる!! スキを見てなんとか敵を倒し、パイロットを助け出した。「ありがとう! 早く脱出しましょう」



㉔だが敵との戦いでハーディーが致命傷を受けてしまった。「ハーディー!! ハーディー!!」「ぐっ、俺は…もう、だ、だめだ…。長いつき合いだったな…。後はまかせ…たぞ…相ぼ…う…。」「ハーディー!! くっ、お前の死は無駄にはしないぞ…。安らかに眠れ友よ…。」



㉕また俺一人になってしまった。だがまだ任務が終わった訳ではない。生き残った人達を無事に帰すまでは…。それまでは感情を出す訳にはいかない、それが兵士だからだ。



㉖ついに任務完了だ。だが俺の心は晴れない、死んで行った人達、それにハーディーの事を思うと、自分もいつの日か戦いで命を落とすことがわかるからだ。そう思いながらも俺は、また次の戦いを予感していた。命ある限り戦う事が俺の運命と思いながら……。

END

あの「R-TYPE」のスタッフが贈る超話題作！

IMAGE FIGHT

完全収録

G.M.O. RECORDS

イメージファイト

[BGM LIST]
1.TITLE BACK 2.INTO THE "IMAGEFIGHT" スタート演出 3.INTRODUCTION 1ステージ 4.BOSS THEME-ACTIVE 5.YOU GET POINTS パターンクリア演出 6.FLIGHT OVER THE CITY 2ステージ 7.LOOSE, LOOSE, LOOSE 3ステージ 8.BOSS THEME-NEGATIVE 9.THEME FROM FACTORY 4ステージ 10.ORGANIC ZONE 5ステージ 11.SKILL ペナルティステージ 12.INTO THE "REALFIGHT" ~FRONT LINE スタート演出~6ステージ 13.SONG "C" コンティニュー 14.QUIET CRISIS 7ステージ 15.FINAL MISSION 8ステージ 16.DEDICATE TO THE SUPERIOR FIGHTER 全パターンクリア演出 17.OVER… ゲームオーバー 18.WHAT'S YOUR NAME? ネーム入れ

1/25 ON SALE

CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-4
カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-4
⊙収録タイム19分57秒 ※解説書付



c 1988 IREM CORP

「ビジランテ」「最後の忍道」完全収録版

NOW ON SALE!



CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-2
カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-2
⊙収録タイム19分45秒 ※解説書付



CDミニ・アルバム ¥1,500 15A3-3
カセット・ミニ・アルバム ¥1,500 15A5-3
⊙収録タイム19分41秒 ※解説書付

G.M.O. RECORDS　Alfa™ アルファレコード株式会社 発売元 ワーナー・パイオニア株式会社

(注)それぞれレコード店のシングルCDコーナーにあります。見あたらない場合はレコード店の人におたずね下さい。

GAMEST ゲーメスト No.30 目次 1989.3

CONTENTS

特集

ありがとう30号。やっと30号。なんとか30号。それでも30号。とっても30号。応援ありがとう!!



長崎県UNIよいち君

大特集

ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい

**それまでのアイレムは
他の動きに安易に流されず
自分の道をしっかりと確かめながら
いかにもアイレムらしい
作品をつくり続けてきた。
そんなアイレムにとって
R―TYPEの出現は革命的だ。
堅実なカラーに
とてつもないパワーが加わったからだ。
魅力いっぱいのアイレムに期待!!**

ひとあじ違うぞ!! アイレム、こだわりが名作を生む

快進撃への口火 R―TYPEの出現

1昨年の夏まで、アイレムというメーカー名を知っている人はさほど多くなかったかもしれません。'84年から'85年にかけて、アイレムはスパルタンX、ロードランナーシリーズでヒットをとばしました。しかし、それ以降はR―TYPEが発売されるまで、多くのプレイヤーを魅きつけるゲームは少なかったように思われます。

そんな中、たまたまアイレムにしては珍しいシューティングゲームが出るというので、取材に行きました。そしてびっくりしました。今までのアイレムのイメージとは全く違う、リアルなグラフィックと奇想天外なアイデアが当時の新作、R―TYPEには凝縮されていたのです。

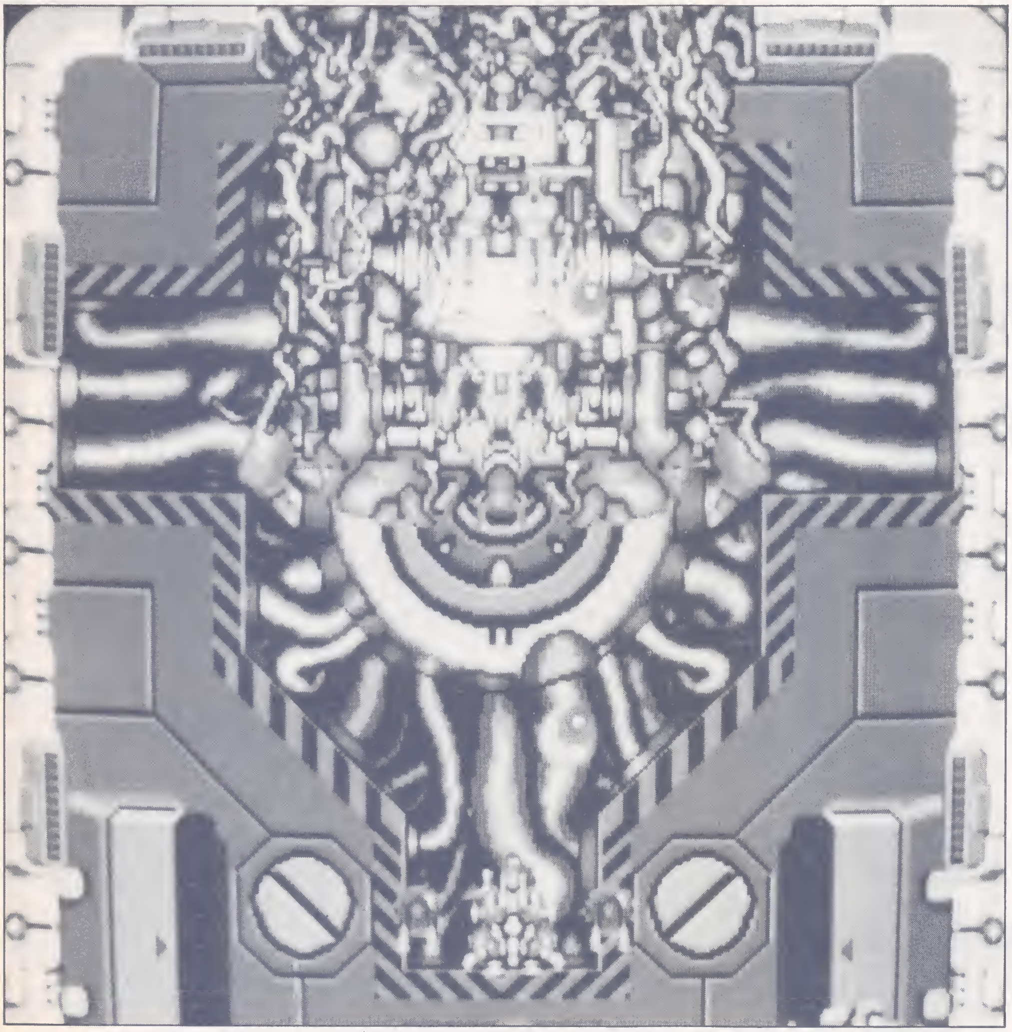
以後、アイレムはそれまでの数年間のブランク?を吹きとばすかのように、Mr. HELIの大冒険、最後の忍道、そして最新作イメージファイトとヒットを続けてきました。

アイレムが快進撃を続ける原因は、いったいどこにあるのでしょうか。R―TYPE以前のアイレムと比較しながら考えていきましょう。

どう違う!? R―TYPE以前と以後

R―TYPE以前と以後とで違う所は、まずグラフィックです。それまでは原色に近い色をベタ塗りしたグラフィックがほとんどでした。その間、各メーカーはグラフィックをどんどん進歩させて行き、アイレムはそれに取り残されていた形になっていたと思います。

しかし、アイレムもその間、眠っていたわけではなく、新しいハードの開発に取り組んでいたようです。ニューハードの第1作となったR―TYPEでは、今までとは違ったリアルなグラフィックで、独特の世界を作り出すことに成功しました。



それ以降、Mr. HELIの大冒険、ビジランテ、最後の忍道、イメージファイトとハードをうまく使いこなしたグラフィックの質はどんどん上がってきていると言えます。

グラフィックの進歩の影響もあると思いますが、キャラクターのセンスもぐっと良くなってきていると思います。今までより、よりリアルなグラフィックが可能→よりイメージ通りのキャラクターが描ける→より独自のゲームの世界が創り出せる。

このようにうまく歯車がかみ合って、R—TYPE以前のゲームとは全く趣の異なるゲームの世界を創り上げることに成功しています。プレイヤーの目から見れば、同じアイレムでもR—TYPE以前と以後とでは、とても同じメーカーが作ったとは考えられないほどです。

それでも、アイレムのゲームで伝統的に変わらない所もあります。見かけでは良くわからないかもしれませんが、それはゲーム性を追求する姿勢でしょう。アイレムのゲームは、ゲームになっているのです。

わかりやすく言えば、頭を絞って考えて、攻略法を編み出して行けるように作られているということです。ムーンパトロールにせよ、スペランカー、快傑やんちゃ丸にしてもそれは言えると思います。

そして、そのゲーム性にこだわる姿勢が最も良く表われているのが、ロードランナーシリーズと言えるでしょう。ロードランナー、ロットロット、迷宮島とパズルゲームもここまで出してくるメーカーは他にありません。パズルゲームはストーリー、ゲームの世界より先に、純粋なゲームの面白さが根本に来る分野です。

ゲーム性が根本にあるという考え方は、もちろんR—TYPE以降にも引き継がれてます。R—TYPEも反射神経で弾をよけるだけではなく、敵の性質やパターンをよく読まないと進めないゲームでした。ビジランテは例外ですが、最後の忍道なども武器の使い分けを考えなければいけません。

発展途上だ期待のアイレム

このように、ゲーム性が高いという点では定評のあるアイレムですが、その分、難度が高いという問題も無視できません。

ゲーム性が高いということは、いいかげんにプレイしていると先に進めないということです。うまいプレイヤーにとっては面白いかもしれませんが、普通のプレイヤーが先に進めないというのでは困ります。どんなに面白いはずのゲームでも、先に進めないのではプレイヤーにはわかってもらえません。

最近のゲームでは、Mr. HELIの大冒険、イメージファイトといったゲームが前半のステージが難しすぎるのではないでしょうか。

最後の忍道の場合は、初めの1、2ステージは比較的易しく作ってあると思います。しかし、3ステージになっていきなり難度が上がり、全面クリアできるプレイヤーはノーマル設定では一体全国に何人いるかという状況です。

最後の方に行くと、クリアが不可能に近く難しくなるというのは、マニアにとっては魅力的かもしれません。しかし、たとえ初めの方で遊ばせてくれるにせよ、全面クリアに夢も希望もないほどの難度では、今ひとつやる気がそがれるのも事実です。

このようなゲームもあっていいし、それがアイレムの持ち味だと思いますが、誰もがクリアできる（かもしれない）ゲームもあってもいいのではないでしょうか。カプコンのロストワールド、ナムコのオーダイン等が最近ではそういうゲームだと思います。全面クリアがそれほど難しくなく、何回でも遊べるようなゲームにも挑戦していってもらいたいと思います。

アイレムは歴史のあるメーカーですが、R—TYPE以降に発売されたゲームは5つです。まだまだ発売途上のメーカーとも思いますし、今後もさまざまなタイプのゲームが出て来ることを期待したいと思います。

ゲームとはこういったものだという固定観念に捉われず、自由な発想で作り上げたゲームが出てくるとプレイヤーとしてはうれしい限りです。また、伝統的なゲーム性の高さも失わないで、このまま力強く進んでもらいたいですね。

着実にアイレムファンが増えている今こそアイレム飛躍のチャンス。期待したい。

活かしたいクリエイターの発想 スペシャリストの技術

アイレム販売社長・高嶋由之さん語る



■インタビュアー
ゲーメスト
石井ぜんじ
YOU・A
TM

1作目はボツゲーム

TM　さっそくですが、社長さんに就任されて3年目ということですが、就任されての第1作目は何ですか。

社長　実は、ボツゲームなんです（爆笑）。

その頃、ちょうどファミコンに参入しましてね。会社としてすごいパワーがあった時期だったんですよ。ファミコンではスパルタンXがヒットしてましたし、アーケードではロードランナーⅡが売れてましたから。社長になって1作目のゲームがボツっても、私自身あまり影響を受けなかったように思ってます。

ぜんじ　困ったことってありましたか。

社長　いっぱいありますよ。まず組織じゃないですかね。組織づくりから始めました。いろいろな面でバラバラになっている人と人を組み合わせる。目標のはっきりしないグループに意識づけをして、目標の設定されたグループづくりをする…、そのことからスタートしました。

YOU・A　この3年間で、アーケードで一番ヒットしたゲームは何ですか。

社長　R―タイプかな。本数から行くと…。

TM　ヒットすると思いましたか。

社長　全部ヒットすると思って出しますよ（爆笑）。

まあ、今までにないジャンルのものを出すときは肌で感じますね。会社がまだアイレム販売ではなかったですけど、スパルタンXを出す時は、映像上で格闘技をやるものっていうのはそれまでなかったでしょ。そういう風に表現的にキバツなものが出る時は感じますね。

ですから、R―タイプは1年半前ですか、技術的にグラフィックテクノロジィーが追求されて、あれだけ大きなキャラクターがポッと画面上に出せた訳ですから…。

TM　ヒットの予感があった訳ですね。開発期間はどの位だったんですか。

社長　1年半です。最初は全く違う企画で作っていたんですが、途中から、開発者の思い入れの所だけがふくらんできて、全然違うゲームになっていった訳です。まあ最初はR―タイプではなく、あるタイプだったんですよ（爆笑）。

企画者は思考性のキャラクターアクションゲーム等はやってるんですけど、本格的なシューティングゲームは始めてだった訳ですよ。あの当時、グラディウスに触発されてシューティングゲームを作ってみたいと企画したんですから、とりかかりは3年前になる訳ですね。最初の半年は全く違うゲームを作ってたってことになります。

本筋のゲームが消えて、脇道のゲームがR―タイプになったということになりますね。

スペシャリストの値打ちを活かす

ぜんじ　アイレムさんでは、上部の方からこんなゲームを作りなさいと指示するんですか。

社長　いいえ、特別指示しません。好きなように自由にさせてます。ユーザーの求めるものを追求させてます。

ただ全然指示しないという訳ではありません。例えばシューティングゲームを作りたいという案が出てきたとしますね、そうするとどういうシューティングゲームを作るか、基本になるものは指示する。よそと同じ物は作れない訳ですから…。

YOU・A　そうするとバクゼンとした形でスタートする訳ですね。

社長　それはね、企画担当者に聞かないと、いったいどういうことがトリガー（引き金）になって、こういうゲームにしようとするのか分からない訳ですよね。ですから、いわゆる素案段階で企画商品会議にかけこれはいけるんじゃないかと開発のブレーンが判断したものは、企画テーマとして取りあげてゆくという形です。

ぜんじ　そうしますと、上からはこんなゲームをという特別な指示はしない訳ですね。

社長　上からこんなゲームを作りなさいと言って作ったゲームがもし売れなかったら、作った本人も責任を回避するでしょう。ほら上がへんなゲームを作れって言うからって…。反対に、みんなでこれを作りたいっていうものを相談して作ったら、みんなが力を入れていくでしょう。

特集 ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい

TM そうしますと、開発期間中もあれがおかしいとか、ここをこう直しなさい等と社長さんとか部長さんは口出ししないんですか。

社長 ウチはみんなが同じように責任を持って仕事をすることをモットーにしてますよ。

指示しようとしたら、私自身がスペシャリストにならなければできないと思う。No.1のスペシャリストにまかせておいて、良い物を作りなさいと言ってあります。ボクはみんなの肩をもみに行くだけです（爆笑）。

私の提案も入ってます 一度だけですけど…

ぜんじ 社長さんは、ゲームをしますか。

社長 ロードランナー頃まではよくしました。でも今のゲームは速いし、難しいでしょう。やっているのを見ている方が多いですね。

開発担当者がゲームをしているのをよく見に行きますよ。

そんな時、話し込んでて波長が合ったりする時がたまにあるんです。ボクの意見も取り入れてもらったりしてね。

TM オヤーッ、それは何でしょう。

社長 スパルタンXで小人がジャンプして空中転開するのがあるでしょう。あれが私の提案です。最初、あの小人は静止したままだったんですが、私は機械体操出身なので、「これ飛ばしたらどう?」と言ってみたんですよ。

一同 ああ、あれですか。（一同ナットク。口々に）他には?

社長 他はもうあんまり覚えてません（大爆笑）。

まあ、そんな形でのゲームづくりへの参加の仕方もある訳です。

ぜんじ ところで、アイレムさんでは海外市場は最初から意識して作られるんですか。



いや、私は優秀なスペシャリストの肩をもみにいくだけ。

社長 いいえ、全く意識しては作っておりません。それはなぜかと言いますと、ビデオゲームに関しては日本の市場が最高なんですよ。ですから日本の市場で認められたものは、海外のどこに出しても多少のアレンジで通用するんです。反対にウチの会社が今アメリカにある会社だとすれば、やはりアメリカ市場を征覇することを第一に考え、ゲームづくりをしますよ。

YOU・A ちょっと話は違いますけど、今、アイレムのゲームっていうのは、質の高いマニア向きっていうイメージが定着してきているように思えますが…。

社長 そうですか。ウチとしては意識してイメージを作っている訳ではないんですが、ゲームをしてくれた人達がアイレムに対してそんなイメージを持ってくれているということは大変ありがたいことです。

ただですね。開発の責任者に言わせますと、ゲームは企画担当者が思い入れをすることが大切だと言うんですよ。これは創造するうえでの大切なエネルギーですから。ただ、その思い入れが入れ込み過ぎると、他の人には分からなくなってしまう。ゲームづくりは上手な人には上手なりに、下手な人には下手なりにゲームの中で遊んでもらえるようなものを作らなければ、自己満足にしか過ぎないと、常に話してますよ。

また、大人向きの物だとか、子供用だとかの要求もしません。そんな要求をしたりすると、創造力が限定されてしまいます。大人が面白いと思うものは、子供だって面白いと思うのが当然ですよ。

やりたいことたくさんあります

TM 今後のアイレムさんの展望を聞かせて下さい。

社長 短期的には、テーブルゲームを充実させていきます。少し前に出した3Dなども、もうあきらめたなどという訳では決してありません。またチャレンジしていきます。大型筐体物も検討してます。

ファミコンやパソコンのソフトも大切ですが、ウチは現在のところ業務用を第一にし、業務用の良い物を作ってゆくことに全精力を傾けて行きますよ。

長期的には、マイクロメカの世界に進出し、リーダーシップを握ってみたいですね。コンピュータの技術面ではもう手が届く段階にきているんです。テレビの箱の中の映像ではなく、実際の小さな本物そっくりの人形達がしゃべったり銃をうったり、走ったり飛だりして、見ている側の思うままに自由に動かすことが出きたら楽しいと思いませんか。



何でも話してくださって快調インタビュー。

アイレムからの挑戦をはねのけろ!!

イメージファイト

あの、ドハマリの2周目4面まで徹底攻略！　これさえ読めばハマリも脱出!!　必ず役に立つ!!

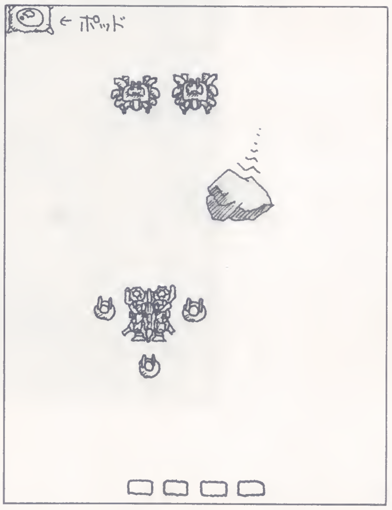
石井ぜんじ

STAGE 7 AREA 2

SCENE 1

2つ誘導弾を撃つクロプスが出てきます。復活の時は、

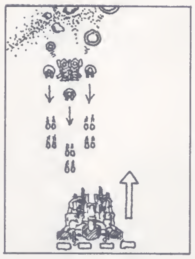
クロプスを撃たないで先にポッドを取るパターンで良い。



岩に注意しながら接近して撃ち、1つ壊したらすぐポッドを取りましょう。青と赤ではその後のパターンが変わります。

SCENE 2

下から浮遊戦車バースが出てきます。2~3機ザコが飛んできたらバースが出てくるので、ポッドを下に向けておきましょう。

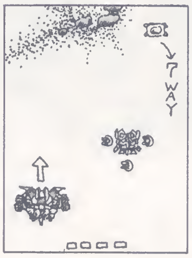


下からでてくるバースの1発目の弾に当たらないように。

復活の時は、バースが弾を撃ち休んでいる時にポッドをめりこませて撃ち、破壊してしまいましょう。弾を撃ってくるなと思ったら、離れてかわし、撃ったらまた、へばりつく。この繰り返しです。赤ポッドの場合は、めりこませないで下へ向けて撃ってもよし。どちらにしても、こいつは早く倒すことです。

SCENE 3

左下から曲折レーザーを撃つ、フォトンドーニが出現します。さらにその後、右下からもフォトントドーニが来ます。



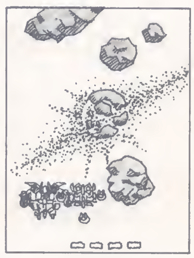
フォトンドーニにぶつかるのに注意。すぐ破壊しよう。

一番注意しなければいけないのは、前のバースを残しておいて左下へ逃げた所を、いきなり体当たりをかまされるというパターンです。左下↓右下という出現パターンを、頭にたたきこんでおきましょう。この2台のフォトンドーニは、当然弾を撃たせる前に破壊したい所です。

復活の時は、バースを倒した後、7WAYのパーツが取れるので、早めに取ってフォトンドーニを早く倒しましょう。

SCENE 4

右側からザコの編隊が飛んできて、少したつと左下からフォトンドーニが1台、前からは隕石が多量に飛んできます。



自機の位置が大事。右側に岩をかわしてもいい。

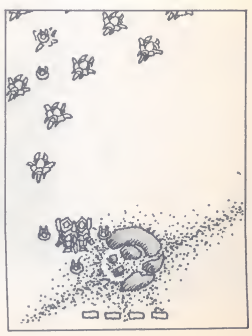
ここは、持っているパーツによってやり方が違います。リングレーザーで来ることができていれば、隕石が止まっていて撃ち切れます。3つのポッドをスピードの1と2の間に合わせ、ひたすら連射しましょう。これだけでフォトンドーニ+隕石が撃ち切れます。

それ以外のパーツなら、フォトンドーニの真横は、曲折レーザーが来ないことを利用して、フォトンドーニの右側で隕石をかわしましょう。画面の右端はあまり隕石は来ません。

このシーンは、青ポッドに変えておいた方が絶対楽です。また、前に出てはいけません。隕石につぶされるのは、確実と言えましょう。

SCENE 5

ザコ編隊が無数に出てきます。数を数えた人はえらい！

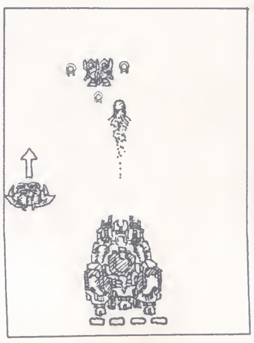


ザコ編隊を撃ち切るのは復活ならかなり連射がいる。

ここでは、ポットが2つ出るので、赤に戻しておきましょう。復活の場合は、2速くらいで連射して赤ポッド2つをもぎとりましょう。後に追いこまれてポッドを取り逃してはいけません。

SCENE 6

下からバースが5台出てきます。赤ポッドを下に向け、バースが真上に撃ってくる弾を、ぎりぎり右にかわすような位置で連射しましょう。



自機があまり上にいると岩でヘッドがはがされる。

自機のタテ座標は、左側から来るザコ編隊が、ポッドに当たってやられるぐらいがいいでしょう。自機を上に押しつけてしまうと、隕石に当たってパーツがはがされる。

途中で、左下からアメーバ弾を出すヤツが出てきます。これには、たとえつかまってても、バースを全部撃ってから、レバーをガチャガチャやって振りほどけば大丈夫です。

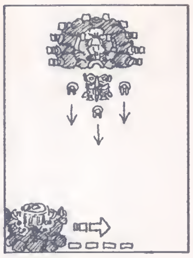
SCENE 7

ボス SHINJI

7面のボスは、誘導幼虫弾を左右の発射孔から出してきます。さらに、上下の連結部分を破壊すると、上下に2つに分かれ、下からはレーザーを撃ってきます。

弱点は、下の部分の中央部です。ここにダメージを与えるには、大きく2つのパターンがあります。

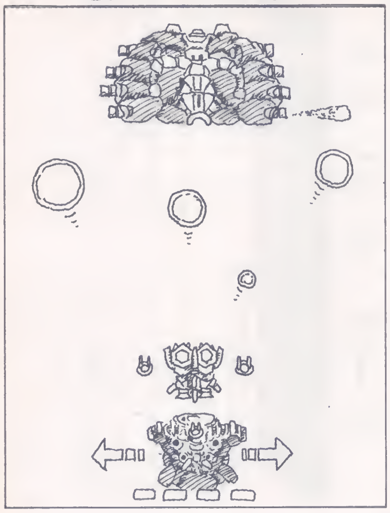
まず1つは、ボスの上部にくっついて、赤ポッドを下に向けて撃つ方法。この場所は、幼虫弾の安全地帯になっています。ただし、下からのレーザーは、うまくかわさなければいけません。



2連でやるのがいいでしょう。レバー操作を慎重に。

もう1つは、リングレーザーを持っていた時のみ使えるパターンで、3つめのポッドを弱点にめりこませて倒してしまう方法。これはリングレーザーが強くて、幼虫弾を壊してくれるので、できるパターンです。

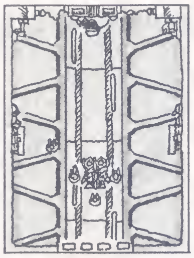
ヘッドがはがされたらとても危ないパターンではある。



STAGE 8 (FINAL-AREA)

SCENE 1

左右に砲台がたくさんついていて、正面にレーザーを撃つ砲台が行く手を阻んでいます。



早めに左右の砲台を壊しておこう。

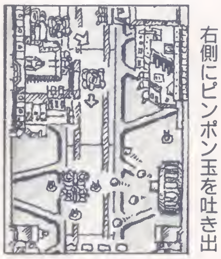
リングレーザーやホーミングミサイルなら、ほとんど問題なく進めるでしょう。ドリルレーザー及び、パーツなしの場合は、初めの砲台を速く赤ポッドで倒すことが肝心。

スタート直後の場所は、ポッドシュートをほうりこむのも有効です。

復活の場合は、スピードを下りの2連にしておいて、左右の砲台の1列目をバックファイヤーで壊しましょう。その後、すぐにポッドを赤で取って、左右の砲台を破壊すること。微妙なでっぱりが邪魔ですが、ラインを合わせて下から撃てば、砲台はごそっと破壊可能です。レーザー砲台は、硬いのでくっついて連射しましょう。

SCENE 2

右側にピンポン玉を吐き出す砲台があり、その後はバースの超小型盤、「シック」が出てきます。



ピンポン玉砲台は残しちゃダメ。早く破壊しよう。

ポッドが3つある時は、ピンポン玉砲台は、赤ポッドで壊すのもいいし、ポッドシュートでも破壊できます。その後のシック2台もポッドシュートが使えます。

この場所は、後に押されてしまうと辛いので、できるだけ前に出て行って左右についている砲台を早めにつぶすことが肝心。

復活で来ている時は、赤ポッドを使って、ピンポン玉砲台の下に1個ついている砲台を破壊します。そして砲台の真下にもぐりこみ、上に向けてひたすら連射。これで、いやらしいピンポン玉砲台も、壊れてくれるのでしょう。2つめのポッドを取ったら、押されないように砲台を撃っていきましょう。

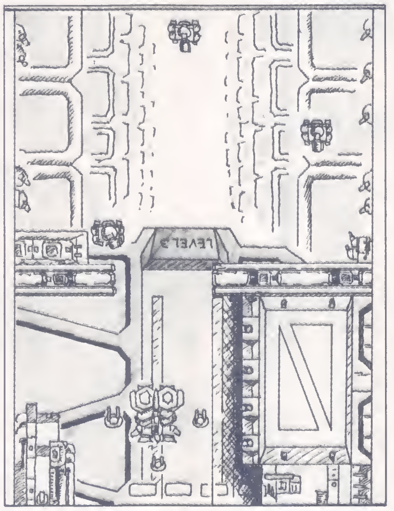
SCENE 3

遮蔽板を壊すと、地形が広がっていて、前から3つ、下から1つシックが出てきます。当然左右には、砲台がいっぱいついています。

ここで一番重要なのは、押されないことです。後に下がると、下から出てくるシックにやられてしまいます。

まず、ポッドシュートが赤ポッドで、左右の近い砲台を壊しておき、前に出ます。すると、前からシックが3台出るので、とにかく早く倒す。そうすると前があくので、前に出て赤ポッドで左右の砲台を壊します。

とにかく押されないこと。手際よくプレイしよう。



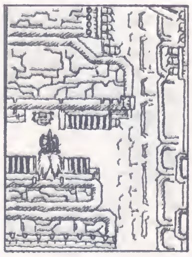
これを下からシックが来る前に、完了しておかなければいけません。

最後に前からレーザが出てくるので、覚えておきましょう。

SCENE 4

通路が右に細くなっていて、左側にはサーチレーザーのパーツがあります。細い通路を抜けると上からシックが3台、下から2台、左側には上へ向けてレーザー砲台があります。左にあるパワーアーマーは、バリアとポッドです。

ここではまず、最後のボス用にサーチレーザーを取りにいかないといけません。サーチレーザーの近くの砲台を壊すには、ポッドシュートがいいでしょう。



1速又は2速でライン合わせして砲台を壊そう。

復活の場合は、ライン合わせで砲台を壊し、サーチレーザー付近の砲台は、バックファイヤーで壊します。スピードを調節しておきましょう。下りの2連くらいがいいと思います。

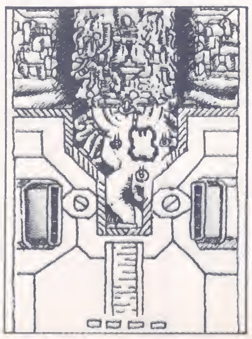
広い所へ出ると、シックに上下からはさまれるので、赤ポッドでうまく撃ちましょう。バリアのパーツは、取りに行く必要はないですが、サーチレーザーをはがされたら、取ってもいいでしょう。ボスまで持っていければ楽です。

ボスの手前でもシックが、左下→まん中と2台出てくるので、最後まで気を抜かないように。

SCENE 5

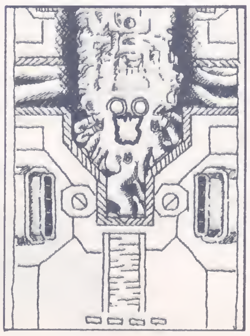
ボス MARIKO

このボスは、中央から赤い弾、両端からは、自機の動きを遅くするレーザーが攻撃してきます。



できるだけ近づいて連射しよう。

簡単な倒し方は、サーチレーザーで、一気にカタをつけてしまうという方法です。ボスが出てきたら、接近して連射すれば、吸引レーザーにつかまらずに倒すことが可能です。少し遅れても、中央から出てくる赤い弾は、いったん撃ち休むので、弾を大ざっぱによけてから撃ちこめば大丈夫です。



バリアされ持っていれば全然楽勝。

バリアのパーツを持っている場合は、バリアを張りながらバリアでボスの本体にダメージを与えれば、ごくカンタンにクリアできます。バリアは、赤い弾を防ぐことができ

るのです。バリアは、ショットボタンを押しっ放しで張れます。
もし、まったくパーツがなかった場合は、両側のレーザーを撃つヤツを先に壊すのがいいでしょう。この砲台のような物は、かなり耐久力がありますが、粘って撃てば必ず倒れます。しかし、早くしないと画面がスクロールしてしまうので注意しましょう。

この間、中央のボスにあまり弾を当てないようにしましょう。ダメージを与えすぎると、鬼のように赤い弾を出してきます。2つ砲台を壊したら、今度は、勝負をかけよう!
これで1周目の攻略は終わりです。ズタボロになってOF-1に明日はあるのか? プレイヤーには、地獄のスペシャル・ゲームが待っています。まだまだ、先は長いぞ!

イメージファイト

鬼の2周目に突入!

スペシャル・ゲーム

STAGE 1 前半

1周目と違うのは、ザコ編隊がポロポロ弾を撃つこと、弾が速く、撃つ間際も速いという所です。特にフォトンドーニ、パンダ、バースは弾の速さ、撃つ間際共に超パワーUPしているので早く慣れて下さい。固さは、1周目と2周目は、ほとんど変わりません。
その他に、特に注意することは、1つめのポッドを必ず青で取るということです。赤にしてしまうと、命にかかわります。後半の復活がイヤな人は、赤を取ったら、すぐ死んでやり直すのも手です。
パンダレーザーも問題ですが、これは撃ちまくらない安


パンダーレーザーはきちっと誘導すべし。

全パターンもあります。一応紹介しておきましょう。
まず、パンダレーザーが2つ出てきたら、一番右に誘導します。そして、その位置で3回レーザーを撃たせます。すると、ちょうど左上からフォトンドーニが出てくるので、一気に倒します。


画面の一番左端に誘導する。2回撃たせるだけでもいい。

その後は同じように、今度は画面の一番左側で、3回レーザーを撃たせます。すると、右下からフォトンドーニが出てくるので、下にもぐりこんで倒します。これで、パンダレーザーをこわがらずに、フォトンドーニを倒すことができます。
さらに、パンダレーザーは残しておくと、自然に耐久力が落ちていくので、フォトンドーニを倒した後、すぐ壊すことができるのです。

STAGE 1 後半

右下から出てくるフォトンドーニ等、少し1周目より敵の数が増えているので、注意して覚えて下さい。
特に、フォトンドーニには弾を撃たせない様に。こいつに弾を撃たれ始めると、手がつけられなくなります。バースもさらに早く倒さないと、2台のバースに弾を撃たれることになってしまいます。これは辛い。
ボスの手前では、左側からフォトンドーニが2台出てきます。パンダレーザーも2つ多く出てくるので、押されないように。フォトンドーニが出てきた時に、上から下へ向けて、赤ポットで撃って倒してしまうのがいいでしょう。
さて、復活パターンですが、

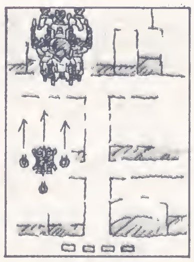

フォトンドーニの右端、左端はめりこむことが可能。

これがなかなか問題です。右下から出てくる、フォトンドーニ+パンダレーザーの絶妙なコンビネーションが辛い。
ここは、始まったらパンダレーザーに少しダメージを与えておき、右下からフォトンドーニが出てきたらバックファイヤーで、できるだけ早く倒してしまいましょう。
その後は、パンダレーザーを壊し、誘導弾を撃つクロプスは、後回しにしてポッドを赤で早めに取ります。ここでは、必ず赤を取って下さい。ここで

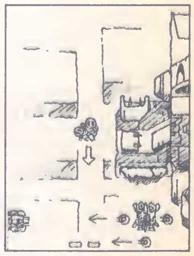
ここで赤を取らないと、2面の一番辛い所でポッドが全部赤になりません。2面で死んだらいよいよ最期なので、青を取ったら自殺することをすすめます。
ボスは、回転リングが速いだけで、同じパターンが使えます。下でよければ難しいでしょうが、ボスの横で撃っていれば、問題ないでしょう。

STAGE 2 前半

この面は、やられると復活が非常に困難です。ほとんど不可能といってもいいでしょう。慣れれば、やられる可能性は低くなりますが、緊張する面ではあります。
この面は、1周目に出てこない敵がかなりいます。まず、スタートとほぼ同時に、左上からバース、少し遅れて右上から誘導弾を撃つビジランテが出現します。


バースに2発めの弾を撃たせないこと。

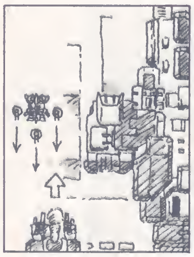
初めのバースは、正面から左側に弾をよけて、倒すのが大切です。右側によけると、下から出てくる戦艦の弾がよけづらくなります。そうしたら、すぐ左下の戦艦、右上のビジランテの順で倒しましょう。
画面右側に出現する超巨大戦艦についた砲台は、ポッドシュートを必ず使いましょう。1回目のポッドシュートを使った直後、左下から1周目で


出てくる前から左へ向けて撃っていこう。

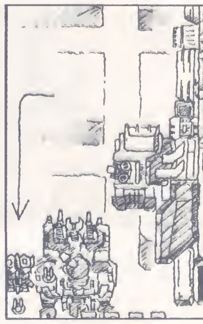
は出てこない。シックが1台出て来ます。出現のタイミングを覚えておいて、赤ポッドで横から撃って弾を出させずに、破壊しましょう。
巨大戦艦の横についている砲台は、ボッドを右上に向けて早く倒しましょう。自機を画面の左端に押しつけて、レバーをナナメ左下にいれて撃つと、弾がナナメに飛んでくれます。スピードは、3速くらいがいいと思います。

STAGE 2 後半

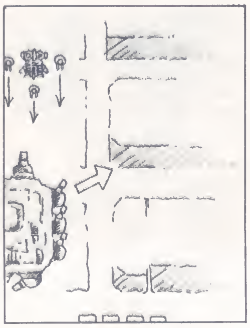
とにかく、死んだら99%復活できないので、気合を入れて下さい。
まず、1周目と同じようにポッドシュートをして、上部のレーザー砲台を、壊しておきます。この時、自機をできるだけ右よりに動かすと、ポッドが上に上がっていき易くなります。
砲台が壊れたら、左下から


出てくる前から下に向けて撃っておこう。

浮遊戦艦バースが出てくるので、ポッドを下に向け、画面のまん中くらいまで上がりましょう。一番下にいると、バースの弾に、いきなりやられてしまいます。


速攻で左下にもぐりこむ。へッドははがれない。

バースが出てきたら、ポッドの弾で、できるだけ速く破壊すること。2面の最大のヤマ場です。バースの早い倒し方には、一発バースに弾を撃たれたらすぐバースの左下に入りこみ、2発目を撃たせる前に破壊する方法もあります。赤い弾が下に来ていたりして、下に行くのが遅れそうな場合は、無理をしない方がいいでしょう。
さて、2面はボスも強くなっています。ボスで死んでもハマリなので、きっちりパターンを覚えましょう。


あまり自機を上にセットしてしまうと撃ち切れないぞ。

このボスのベストのパターンは、赤ポッドを下に向けて、出現即破壊するパターンです。自機の初めの位置は、画面左端で、高さは画面のほぼまん中です。左側のポッドが、画

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　)	

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト ハイスコア申請用紙

ゲーム名	
スコア	PTS. 月 日 達成
面数等	
難易度 機数設定	

ゲームセンター				
	名前			
	住所		電話	

氏名		スコアネーム		
住所				
電話番号	（ ）	年齢	才	男・女
感想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

キリトリ線

GAMEST ありがとう!! 30号記念 3月号プレゼント

◆86ページのゲーメスト３月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店 ②ゲームセンター ③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

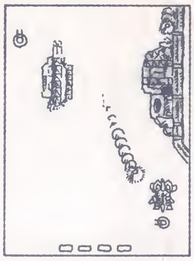
Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!
(30号を記念し、30名様に抽せんでテレカプレゼント!!)

Ⓖ：アイランド出張所へのお便りを!!

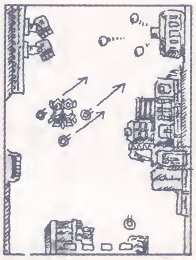
面に半分隠れるか隠れないかぐらいがベストでしょう。
他のパターンでは2周目はボスの弾圧が速いため、一気に撃ち切るのが困難になっています。

STAGE 3 前半

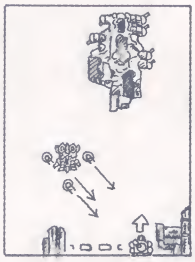
3面は、敵を出現即破壊していかないと、どんどん押されてしまいます。効率良く敵を倒していきましょう。
まず、スタートしたら左上へ突っ走って砲台を壊し、すかさず右側へ戻りポッドシュートしましょう。これで右側の奥の砲台も壊せます。スタート地点で、砲台を残さないこと。


ポッドシュートでちょうどうまく砲台が壊れる。

その直後のレーザー砲台のレーザーは、速くなっているので注意。さらに、1周目では出てこなかった、パンダレーザーも出てきます。全て連射して一気に倒しましょう。自機を左右に振って、積極的に撃ちにいくこと。
ここで通路は、2つに分かれ、イヤらしい所に、砲台がついています。右上には、ピンポン玉砲台が気持ちよいほど弾を撃ってきます。
この場所は、左側から抜けて、ポッドを右へ向けて砲台を撃ちましょう。遅れて右側を進むと、岩が通路真上に飛んできてしまいます。また、砲台を残すと、小さい岩が砲台の上に重なり、砲台を守ってしまう（弾は抜けてくる）ので要注意。
砲台を壊したら、すぐポッドを右上に向けて気合を入れて連射して、ピンポン弾砲台を撃ち切ってしまいましょう。


ピンポン玉砲台はすぐ破壊してしまおう。

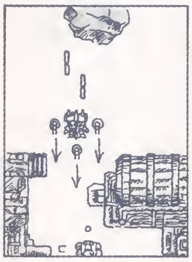
ここでもパンダレーザー2匹がくるので、忘れないように。ここでサーチレーザーを取ってしまえば、ひと安心です。
2周目は、サーチレーザーを取った後でも、油断は禁物です。サーチレーザーを取った直後、シックが後から2台出てくるからです。しかも前からは、パンダレーザーが2つやってきます。


ポッドを使って右下へナナメに撃とう。

とにかく、まずシックが出てくるタイミングを覚えましょう。通路が2つに分かれている所に出てきます。出てくる前から右ナナメ下へポッドを向けていましょう。
シックの1匹目を倒した後、通路への右側を通ると、2匹目のシックは、地形に邪魔されて出てくることができません。右側を通るのが完全策でしょう。

STAGE 3 後半

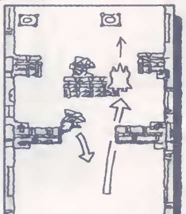
左の壁についている誘導ミサイルを出す砲台は、2周目だとイキがいいので、負けずにポッドをナナメにひいて、撃ちましょう。絶対パーツをはがさないように、注意することです。
後半は、隕石が降ってくるまでは、1周目と特にパターンは変わりません。ただ、下からバメラが、1つよけいに出てくるので覚えておきましょう。
問題は、出口の隕石地帯です。


下へ向けてシックを2台撃ったらすぐ右へ逃げる。

隕石が、とても撃ち切れないほど、降ってくるのに加えて、下からシックが3台出てきます。ここは、右側の壁よりに、パーツがはがれない程度にくっつき、下へ向けて弾を撃ち、シック2台を倒しましょう。シックの弾は、地形にぶつかって上まで届きません。
シックを壊したら、隕石がすごい量で降ってくるので右側へ逃げましょう。右側は、隕石があまり来ません。
この時、3台目のシックが出現し、弾を撃ってきます。よく見てかわしましょう。前に出すぎると、隕石でヘッドがはがされるので要注意です。
ボスのマイケルは、上に回りこむという1周目のパターンが使えます。下では、とて

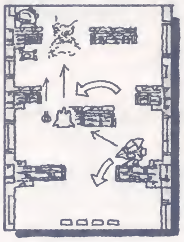
2-4後半の復活だぁーっ!

A

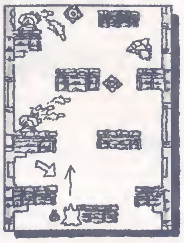


◀始まったらすぐに上に行き、無敵時間中に重なって一台倒す。下から来た弾をかわしたらラインを合わせ、撃ちながら前に出て行く。

B



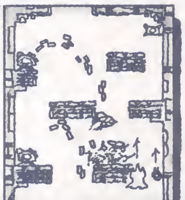
B'



◀ポッドを2つ取ったら少しの間左で粘る。ノーミスの時は早めにこの位置に来て以後は復活パターンと同じにする。

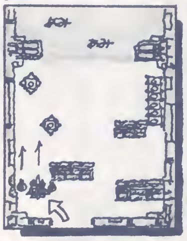
ポッドを取ったらすぐ左に行き、図の位置に合わせて数台敵を撃つ。直後のスキに2つ目のポッドを取る。▶

C

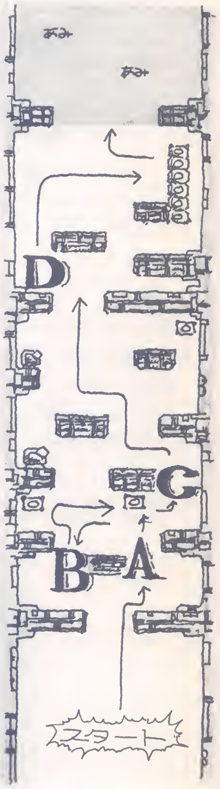


自機を左側の壁に少しメリこませた位置でスクロールに合わせて少しずつ後ろに引く。玉置だ!!▶

D



最後から3匹目の緑のテクターを撃ったらすぐ左へ抜ける。右のテクターは赤ポッドがあれば右へ狙って撃つ。▶



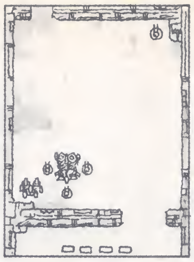
もよけられなくなっていますが、関係ないですね。この時、パーツがはがされないと、2周目の4面の前半が楽です。

STAGE 4 前半

この面は、2周目はかなり発狂してます。2足歩行メカで、上から落ちてくるテクターの数が非常に多く、しかも良く弾を出します。また、撃ち上げ砲台トッポの出す弾は、まさに滝の様。とどめに円盤ハロは、超スピードで飛び回っています。こいつは、復活の時の強敵になります。

サーチレーザーを持っていれば、前半は非常に楽になります。1周目とほぼ同じパターンでできるでしょう。ただし、途中のトッポが4つ並んでいる所は、サーチレーザーにたよらず、ポッドシュートで倒すのがいいでしょう。

網地帯の左下にパウアーマーがありますが、これはサーチレーザーのパーツです。ここでサーチレーザーがなかったら、取っていきましょう。リングレーザーで道を切りひらき、ポッドで横に向けてパーツを壊してから、すぐパーツをはずして取ります。



テクターの弾が自機のギリギリ右を通るようにする。

復活の時は、スタート直後の無敵時間を利用して、3匹のテクターをまず撃ちます。そして4匹目を撃ってから、左へ2速で進んで網を撃ち、赤のポッドを取って再び右へ戻ります。後は、ポッドシュートをうまく使って進みましょう。

STAGE 4 後半

2周目のうちでも、大きなヤマ場です。気合を入れましょう。復活も可能です。

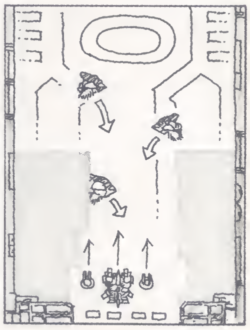
通路が左右に分かれていますが、テクターが落ちてくる順番は決まっているので、完全にパターン化して下さい。逆側を落ちていくテクターは、赤ポッドで弾を撃たせる前に壊すこと。

ジグザグな通路の後には、少し広い通路があります。ここは最難関地帯です。ここは、左右のポッドの弾をちょうど通路の右端と、左端に合わせて連射しましょう。テクターは、弾をあてないと、左右のタナ状になっている所に、どんどんたまってしまいます。こうなってはたまりません。

撃ち休まないように撃っていると、テクターもさすがにネタ切れになってきます。下で粘ってスキができたら、左へ抜けましょう。この時、右側のテクターが弾を撃つので、そこは、アドリブ＋気合でよけましょう。たった2発の弾です。(実はこれが限りなく辛い。)

ここでパーツがなかったら、右へ行って、バルカンを取りましょう。上にある反射ボールを取るより、その後、絶対有利です。

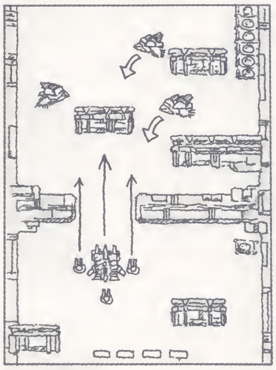
ボスの手前では、テクターが鬼の様に降ってくるので、ひたすら連射して網を広げましょう。



ここではポッドが青だと網が撃ち易い。

復活パターンは、慣れればかなり確率が高くなります。ただし、とても一口で説明できないので図を参照して下さい。自機を壁にのめりこませて、上のテクターを撃つというパターンを多用します。1速でやるのがいいでしょう。

通路の真中に自機を合わせ撃ち休まないように撃つ。



4面ボスは、やり方はほぼ1周目と同じです。ただ少し辛いだけです。青ポッドならよけまくり、赤ポッドなら左上で、横に向けて連射して倒しましょう。

今回はここまでです。次回は全2周の攻略ができればやりたい所ですが…。私が2周をクリアしたら載っていることでしょう。ガンバリます。ではまた。

Irem ゲーム全作品 R-TYPE以前

アイレムが記念すべき第1作ニャンコロを出してから10年がたつ。以来…R-TYPEが出るまでに35の作品が出された。決して多作とは言えないけれど1作1作ていねいにねりあげられいかにもアイレムらしいと感じられるものばかり。

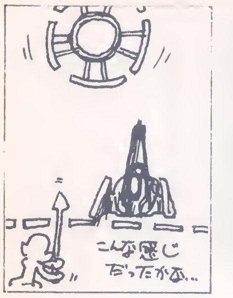
昔々のアイレムゲーム(1979年〜1982年)

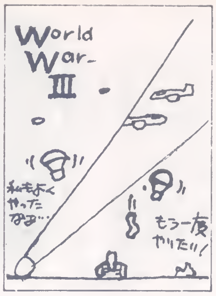
1979年〜1982年のアイレムゲーム

まずは、アイレムの歴史を振りかえるということで1979〜1982年までのゲームを紹介しましょう。

記念すべき第1作は「ニャンコロ」。風船割りゲームに似ているもので、プレイヤーはネコで風船に当たるものはネズミになっています。

同時期に麻雀ゲームも発売されています。






ニャンコロ。見ての通り風船割りゲーム。

約半年後に「カプセルインベーダー」が発売されました。

1980年は「スカイシューター」「コマンダー」「リーチ麻雀」「いたずらエンゼル」「グリーンベレー」「アンドロメダSS」「パンサー」「銀河帝国の逆襲」とトータル8機種発売。今までで一番多く発売した年でした。

この中で一番メジャーなのは銀河帝国の逆襲でしょう。いわゆるギャラクシアンタイプなのですが、自機の下からやりを突いて攻撃してくるスティックエイリアンや、バリアを装備した(?)敵など新鮮な敵キャラが盛りだくさんのゲームでした。

1981年には、「ペイアウト麻雀」「WW-III」「フィーバー麻雀」の3機種。

WW-IIIとは、第3次世界大戦の略で、地上砲台VS爆撃機軍団のシューティングゲーム。世界各国を背景に朝・昼・夜の面があり、朝と昼の面では時間内に敵を全滅できなければ、ペナルティとして都市に原爆を落とされる。夜の面ではサーチライトで照らされた部分しか見えなくて、サーチライトを壊されると飛行機の点滅しているランプを頼りにして撃ち落とさなくてはいけないのだ。個人的に好きなゲームでした。(実際にこんな事がおきたら困る。ゲームだからよろしい。)


パンチングキッド。自機はネズミを追いつめて稼いでいる。


ムーンパトロールのチラシ。よくできているゲーム。

1982年には、「パンチングキッド」「ワンダーホール」「ムーンパトロール」の3機種。

パンチングキッドは、パックマンみたいなドットイートタイプのゲーム。敵の目玉が異様に大きく、プレイヤーを見つけると猛スピードで突進してくるのが印象的。また、この敵が通路のせまい部分を通るときに、グニャっとつぶれてしまうのもなかなか笑えて良かったです。

そしてムーンパトロールですが、文字通り月の上で繰り広げられるアクションゲーム。自機が上方と前方に攻撃でき、レバーで前進スピードの調節ができ、スピードによってジャンプの飛距離と高さが変わってくるのが特徴。

面にはチェックポイントがあり、基準内のタイムでゴールすればスペシャルボーナスがあり、そのタイムが一番速いタイムならレコードとして電源を切るまで残る。面は、ビギナーコースと2周目以降のチャンピオンコースがあり、2周目以降は鬼の難しさでありました。

ムーンパトロールは海外でも大評判で、初のヒット作と言えるでしょう。

ムーンパトロールの発売以後は1年間の空白がありました。

アイレムのアクションゲーム

ワイリータワー

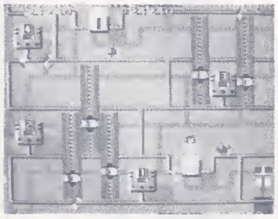
●懐かしのパフパフ光線
●発売＝1984年5月

プレイヤーとなるレンジャーボーイを操作して、巨大コンピュータ"ゼロ"のメインスイッチを切ることが目的。

面の各所にある全てのスイッチをOFFにして配線をつたって上に登ればクリア。

トランスの上でジャンプをすればパフパフ光線を発射できます。(唯一の攻撃武器)

電気の塊みたいなパルサーやズプラにふれると感電してミスとなります。


ワイリータワー。パフパフ光線発射中。

スパルタンX

●拳闘アクションゲームの名作
●発売＝1984年12月

ジャッキーチェン主演の映画がゲーム化。

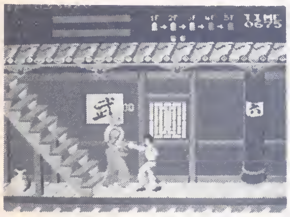
4方向レバーと2ボタンで操作。ボタンはキックとパンチ。レバーで前進後退・しゃがみにジャンプも行なう。

プレイヤーとなるトーマスをレバーとボタンでコントロールし、手下を倒しながら1階から5階まで各階にいるボスを倒し、トーマスの彼女シルビアを助けるゲーム。

プレイヤーはエネルギー制で敵の攻撃を受けると減ります。敵は抱きつき兵や小人や、はたまた毒蛾まで様々。

ボスは棒使い・ブーメラン使い・大男・分身の術を使う老婆(?)・色々な体術を使う"X"。

このゲームは映画とのタイアップもさることながら(ストーリーは若干違う)、ゲーム性はそれまでになかったアクションゲームに仕上がっています。今ではよくありがちな拳闘アクションゲームの草分け的存在となっているのです。


スパルタンX。大男と対戦中。

スペランカー

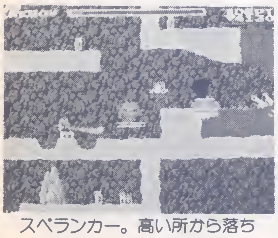
●隠し通路が新鮮
●発売＝1986年2月

地底の迷路を幽霊、コーモリ、地底人などを倒しつつ出口に行く事が目的です。

全4面ありプレイヤーは4方向レバーと攻撃、ジャンプボタンで操作します。

途中で道をふさぐ扉は鍵で開ける事が出来ますが、同じ色の鍵で無いと開ける事は出来ません。又、何も無い所に爆弾を仕掛けたり、弾を当てたりすると隠し通路が現れたりしました。

当時は隠れキャラが主流だ


スペランカー。高い所から落ちると死ぬ。カルシウム不足。

った為、この様な隠し通路はかなり新鮮でありました。
見た目がファミコンぽかった為か、あまりヒットはしなかった様でしたが、個人的には結構好きでカンストまでやったりもしました。

スペランカーII
——23の鍵——

●骨組みはしっかりしていたが…
●発売＝1986年10月

前作スペランカーの続編という事で発売された訳ですが内容的には前作と同じです。IIではエネルギー制を用いており、前作の様にちょっとした事で1ミスとなる事も無くなりました。
面数も4面から6面に増えています。
隠し通路も頭つき、ジャンプ、射撃、爆弾のいずれかの方法で発見できます。この辺をもう少し前作と違った形で出して欲しかったと思います。
水中面や個性的なキャラクター等、ゲームとしての骨組みはしっかり出来ていると思うのですが、見た目に今ひとつインパクトが不足していたように思います。
同時期にロードランナーシリーズという名作も出ていた為、アイレムの作品の中でもあまり印象に残るゲームではなかったと言う人も多いかも知れませんね。

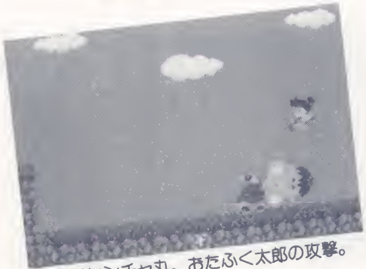

スペランカーII。背景は…。

アイレムのシューティングゲーム

快傑ヤンチャ丸

●コミカル時代活劇調
●発売＝1986年12月

プレイヤーのヤンチャ丸を操作し、像輪玄に捕らわれている姫を助けるコミカル時代活劇アクションゲーム。
ステージボスを倒すと巻物が出るので、それを取ると面クリア。クリア時点での残りタイムによってボーナス点が入ります。
頭が異様に大きく、声もリアルなおたふく太郎や、声を飛ばしてきて攻撃する説教おしょうなど、ゆかいな敵ボスが特徴。楽しめたゲームでした。


快傑ヤンチャ丸。おたふく太郎の攻撃。

ザ・バトルロード

●機銃付きジープで制圧
●発売＝1986年2月

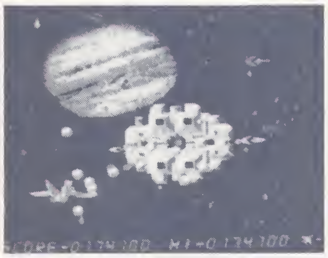
機銃付きジープで戦場を走破し、次々に出現する敵基地群を制圧して行くというバトルシューティングゲーム。
ルートの取り方でA～Hまでの8通りのブロックに行くことができます。ブロックにはそれぞれ暗号が隠されていて、その暗号を解く鍵はFRONTと呼ばれるブロックごとの最終面にあります。
見つけたら1度は見るしかない。(といっても、プレイする人しか画面を見れないけどね。)


バトルロード。ルートが選べる。

バトルバード

●立体映像を再現・3Dシステム
●発売＝1986年2月

アイレム初の大型ゲーム。20インチのモニターを画像偏光方式で立体映像を再現する3Dシステム(AX-902システム)を採用した3Dシューティングゲーム。
聞いた話では、現在全国に3台しかないということです。


バトルバード。名前は似ているがゲームは全然違う。

妖獣伝

●ガスプ帝国との戦い
●発売＝1986年5月

ミュールの勇士を操作し、奪われた平和の守護神"ミネルヴァ"を取り戻すためにガスプ帝国と戦うシューティングゲーム。
シューティングといっても、陸を歩き8方向に弾を出す面と、空を飛び前方にしか弾が出ない面の2種類がある。
前方にしか撃てないが、威力のあるメーザーという武器が特徴。

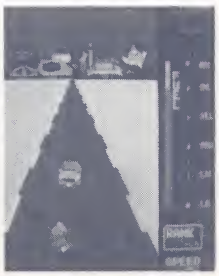

妖獣伝。フラスコの水を飲め。

アイレムのレーシングゲーム&スポーツゲーム

ジッピーレース

●アメリカを突っ走る、バイクレーシング
●発売＝1983年6月

オートバイを操作して、ラスベガス→ニューヨークまでを走破するバイクレーシングゲーム。
コースは、オンロード・オフロード・ハイウェイの3種類。
オンロードでは上を通過するとウィリー走行ができる(点数が稼げる)ウィリーゾーン、オフロードではハイスピードで通過しないと失敗するジャンプポイントがあります。ハイウェイでは、突っ込んでくる対向車をかわすだけ(3D画面に変わる)。
ハイウェイ面が終わるとチェックポイントに。チェックポイントでは抜いた車に応じてボーナス点が加算。
バイクは燃料制。ガス欠でゲームオーバー。コースの途中に落ちているドラムカンを取ることによってガソリンを補給できます。
ニューヨークをクリアすると1周クリアで、バイクの排気量がアップ。
当時としては、テーブル台にコンパクトにまとまったレースゲームとして、なかなかおもしろかったですねえ。
しかし、敵車のインケンな幅寄せ(進路妨害)はすごいものがあった。うーむ…。


ジッピーレース。これはハイウェイ面。

トロピカルエンジェル

●時代を感じさせる水上スキーゲーム
●発売＝1983年9月

時間内にチェックポイントに到達させる、水上スキーゲーム。
操作する人は水上スキーに乗っている女の子。レバーで左右に動かす。また、スピードボタンがあり、ボートのスピードをアップさせます。また、リバースボタンがあり、押すと女の子が背面走行してくれる。その間操作はできません。再び通常走行に戻せば、背面走行した時間に応じて得点になります。
タイムが無くなるかサメに接触するとゲームオーバー。
ゲームは初心者の為のBクラスからスタートして、Bクラスをクリアすると、Aクラスに。Aクラスをクリアすると、マスタークラスに突入する訳なんだけど、このクラスをクリアすると店によってはマスターライセンスと称してカードとオリジナルテープをプレゼントしていました。持っていれば超貴重品。
しかし、サメが泳いでいて岩場が多い所を水上スキーですべる女の子って相当な勇気を持っているようで…。(リバースボタンを押して、正面の姿を眺めていてミスをした人が多くいるに違いない。)

10ヤードファイト

●迫力のアメフトゲーム
●発売＝1983年12月

アメリカンフットボールをゲーム化。
もちろん、アメフトのルールに忠実なのだが、こちらは攻撃のみで、パスボールを取られたり、4回の攻撃で10ヤード進めないと20・10ヤード逆戻りしたり、フィールドゴールできないなど多少の変更点はあります。
面クリアは、タッチダウンを時間内に決めれば面クリア。時間が0で10ヤード進めないとゲームオーバー。面は、1


正面の写真が使いたかった！



特集 ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい

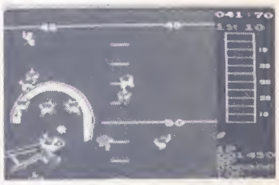
面の相手が中学生で、以後高校生・大学生と上がっていく。最終的にはスーパープロまでとなります。

操作は、常にボールを持ったプレイヤーを動かし、横パス・縦パスをするごとにプレイヤーも変わります。その他の選手はフォーメーションにより動きが決まっています。

敵（ディフェンス）のフォーメーション数は183種類。敵は、ボールを持ったプレイヤーを追いかけてきてタックルを仕かけてきます。プレイヤーはレバーをガチャガチャすることによって3回までタックルを振り切れます。

今では色々なゲームに使われている「レバーガチャ」ですが、その原点はここにあったのだ。当時は大学生を中心に大ヒットしたのだが、この「レバーガチャ」が激しすぎてレバーを折ったという話を聞いたことがあります。（本当かな）

また、タッチダウン後にトライフォアポイントとしてキックorランが選べるのだが、フィールドの端から端まで走って（この間100ヤード）それからキックすると、ちゃんとゴールポストをくぐってポイントする技なんかもありました。（100ヤードもキックするなんて、どういう人間だ。）


10ヤードファイト。かけ声の主はオーディションで選ばれたラグビー選手。

あと、パスキャッチと共にインターセプトされるとなぐり合いを始めるというのを見たことがある人はいるかな？

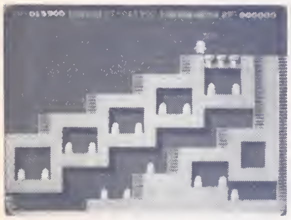
その後、2人同時プレイが可能でディフェンスもできるVS10ヤードファイトも発売されました。

アイレムのパズルゲーム

ロードランナー

●ガッチリとファンをつかんだ第1弾
●発売＝1984年7月

ロードランナーシリーズの第1弾。元々は、アメリカのブローダーバンド社がAPPLE（パソコン）で発売して、これが大ヒットして多種のパソコンやファミコンに移植され、アーケード版はご存じのようにアイレムが移植を担当した訳です。


ロードランナーI。アップル版の面が多かった。

パソコン版との大きな違いは、3面ごとに敵のキャラクターが変わり、見た目がかなり良くなっていること。得点の配分が大幅に変更していること。特に、敵を穴に入れずにクリアすると2万点のボーナスや、敵を殺さずにクリアすると1万点のボーナスや、敵をすべて脱出不能な空間に閉じ込めると1万点のボーナスなどのテクニカルボーナスが目玉で、これらのボーナスをどの面でも狙ったものです。

面の中では、敵の頭上に乗って千点や、3匹穴に入れて上を通過して3千点など、配点はパソコン版にくらべて高目でした。

以後のシリーズに無いものは、ロープの下にあるブロックが掘れるというもの・点数が6ケタまでしかない・全24面、などですね。

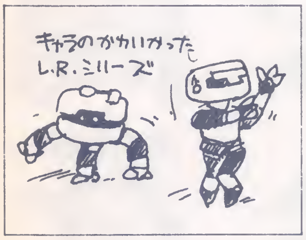
面自体は、パソコン版からの移植がほとんどで、難易度的には易しい方でしょう。

ロードランナー2 ―バンゲリング帝国の逆襲―

●難易度はグーンと高くなって…
●発売＝1985年2月

第1作に比べて難易度がグーンと上ったのがこれ。

第1作にあった「敵を閉じ込めボーナス」（オールシールド）が無くなり（初めから穴に入っている）、最初に光った宝を取ると8千点～3千点のボーナスがあるのが大きな特徴。



そして、最大の変更点はトラップという要素が増えたこと。見かけは普通のブロックなのだが、上を通るとブロックの色が黒くなり、下に落ちてしまうというもの。

面については、時間差掘りを多用した面が多くなり、敵を殺して宝を取ってこさせないといけない運の要素がからんだ面などが出現したことによって、難易度が上がってしまいました。さらに、19面は自分が穴を掘らないと敵が出現しないという、とんでもない面もありました。

あとは、キャラクターに変更があったぐらいかな。

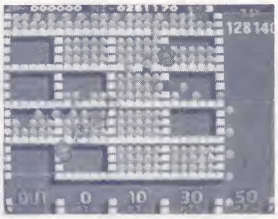
また、BGMについてはノリが良くて、個人的にはシリーズ中で一番好きです。

ロットロット

●特異なパズルゲーム
●発売＝1985年9月

アイレムのパズルゲームの中でも特異なゲームです。ルールがちょっと変わっています。1本のレバーで2つのスティックを操り、ボタンを押すとスティックのさしている部分の玉が入れ換わります。このようにして部屋に入っている玉を動かして、高い点数の所へ落としていくわけです。

玉の色がきれいなパズルゲームでしたが、ルールと攻略法がイマイチ理解しにくい所が問題でした。


ロットロット。プレイした人は何人いるかな？

ロードランナー3 ―魔神の復活―

●親しみやすいキャラと適切な難易度
●発売＝1985年11月

パート1からパート2にパワーアップした時ほどの衝撃はなかったものの、パート3は親しみやすいキャラと親しみやすい難易度で、多くのロードランナー・ファンを魅了しました。

ロードランナーはパート2が一番おもしろい、という人が多いのですが、私個人としてはパート3が一番好きです。

理由としては、まず第一に難し過ぎない事。そしてパターンにバラエティがある事です。

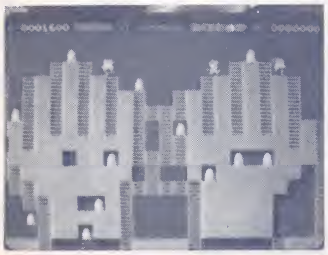
単に難しいパズルゲームは、解いている時はおもしろいかもしれないけど、逆に言えば解けてしまえばもはやする事はありません。

やはりアーケードゲームとは、何回もやって楽しむ物だと思うのです。又、やる事が多く残されているゲームがおもしろいものだと思うのです。

つまりパート3は、単に解くだけなら簡単で、より良い解法をさがしていくと、鬼のように奥が深い、という点を評価したいのです。

また、半殺しによる2万点や壊したブロックに宝を持った敵を通して宝を消す方法など、ロードランナーのテクニックも満載で、ロードランナーの入門書的作品だと私は思っています。

もし新たにロードランナーを始める人がいるとしたら、パート3が最適でしょう。


ロードランナーIII。頭上乗りのテクを使う面が多い。

ロードランナー4 ―帝国からの脱出―

●プレイヤー泣かせの難しさ
●発売＝1986年11月

パート3から一転して、鬼のような難しさでプレイヤーを圧倒したのがこのパート4。

全4作中、パート4が最も難しいのは、ロードランナー・プレイヤーなら誰もが認めるところでしょう。

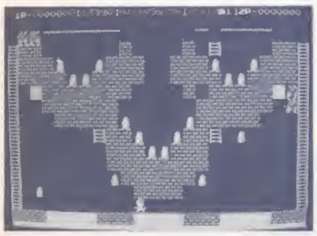
逆に言えば、難し過ぎるのがこのゲームの欠点だったと思うのです。さらに不満を言わせてもらえば、点数効率が下げてあるのも問題です。

パート3で1千万が続出しましたが、それでも出すのに9時間前後もかかります。

コンピュータと人間が競争したらコンピュータが勝つのはあたり前の話て、コンピュータは本来道具にすぎないもののはずです。

その道具をいかに利用して、いかにおもしろいゲームを作るか、が本来ゲームの最大の目的だと思うのですけど…。

文句ばかり並べてしまいましたが、これもロードランナーを愛すればこそ、という事で、アイレムの開発の方々、御容赦下さい。そしてパート5の復活をロードランナー・ファンの1人として期待します。


ロードランナーIV。ブローダーバンド社のマークの面。

アイレム販売開発者インタビュー



最初の企画書作りが大切なんです…河合企画開発係長。



ウリがなければ採用されない…中野開発部長。

時間をかけてじっくり作ります

個性派つらぬくアイレム

■出席者
中野哲雄
岡田弘三
河合　満
石崎正人
真栄田佳苗
(以上アイレム販売)
敬称略

■インタビュアー
ゲーメスト
石井ぜんじ
YOU・A
TM

やはり必要 電話帳のような企画書

ぜんじ…アイレムの開発では非常に多くの企画書を書いて、綿密に企画を立てるとうかがったのですが、本当にそうなんでしょうか。

真栄田…ここにあるのが、そのR－TYPEの企画書です。厚くて電話帳みたいでしょう。これ以外にも、ゲームには実際使われなかったものも含めるともっと多くなります。

ぜんじ…どうして、このように企画書をたくさん書かれるわけですか。

石崎…誰でも頭の中にアイデアというのはあると思うんです。しかし、ゲームの開発をするとなると、ソフトを作らなければなりません。そこで、かなりデジタルな部分があるので、イメージを具体化するために、このように書くわけです。こういう企画書の書き方はアイレムの伝統ですね。

河合…確か、私が入社した時もこのようにやっていました。

岡田…ソフトとデザインが別々に分担していますので、お互い通じ合うためにも必要ですね。これが1人でデザインもソフトもやってしまうなら、こういう多くの仕様書はいらないでしょう。

ぜんじ…このような方式の良い点というのはどこなのですか。

石崎…自分の書いたものに対してクールになれるということです。初めにアイデアを出す時は、「こうやったら面白いだろうな」とか「これなら絶対うまくいく」とか熱く考えると思うのです。でも、実際に文字にして見ると、クールにアイデアについて見つめ直すことができるわけです。

河合…企画書の実際面での重要性は、何か問題があった時に、企画者とソフトの間で生きた対応ができるということです。

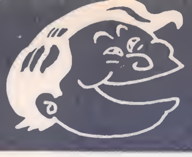
ゲームを作る時、企画者の思った通りにそっくりそのままでき上がることはまずないんですよ。必ず何かまずいことが起きてきます。その時、しっかり企画書を作っておけば、企画者はどのように敵やキャラクターを動かしているか把握できます。そして、問題が起こった時でもソフトの人まかせにすることなく、自分で原因を取り除くことができるわけです。

ぜんじ…この企画書作りというのはかなり大変な仕事のように感じますが…。

石崎…そうですね。かなり根気がいりますね。

中野…好きだからやれるわけです。自分の思い入れがないとこれだけ書き上げるのは大変ですよ。その分、仕様書を作っている段階では企画者の意志を尊重します。

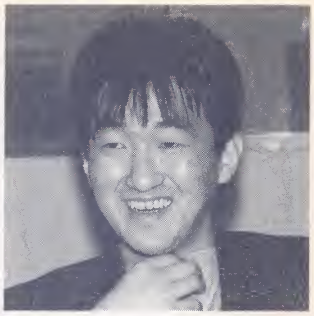
岡田…でき上がった時の満足感が違いますね。自分がデザインしたゲームがゲームセンターに出ていて、みんながたかりながらわあわあ遊んでいたのを見た時の爽快感は何とも言えません。それがゲームを作り出すパワーになっています。



特集 ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい



個性が強いほどみんなを説得する努力が必要…岡田企画開発課長。



まずアイデアから入っていきます…石崎企画開発主任。



ぜんじ…アイレムさんでは、他のメーカーと比べて開発期間が特に長いですよね。それでアイデアが時代遅れになるとか、流行に遅れるとかいうことはないのでしょうか。

中野…簡単なアイデアはだめですね。他のメーカーのマネをしたら、時代遅れになってしまうでしようね。開発期間が長いだけに。他のメーカーの中には、良いシューティングが出たら、背景とかキャラクターを少し変えて、ゲームの遊び方は同じというようなゲームを作っている所もあるようですが。

個性が強くてこだわり続けて…

アイレムのゲームっていうのは逆に個性的なものが多いと思っていますよ。同じシューティングでも基本的な遊び方自体が他のメーカーと違うと思ってます。だから、時期が少し遅れてもそんなに不安はないですね。

ぜんじ…企画の方で、他のゲームのマネはしませんか。

石崎…それは絶対しませんね。初めにゲームを作る時に、アイデアから入っていきますから。シューティングゲーム1つ作るにしても、ゼビウスが好きな人とかいますが、企画書を書く時は自分のものになっていますから、個性が出ますね。

中野…うちの企画は個性の強い人が多いですから。

ぜんじ…ゲームを企画した人のどんな個性がゲームに反映するものですか。

石崎…そうですね、例えばイメージファイトを作った企画なんかは料理がうまいとか…(笑)。

中野…彼はマメなんですね。彼の仕様書は細かいんです。

YOU・A…なんかわかりますねえ、それは。

石崎…最後の忍道なんかの企画者はこだわりますね。普通はキャラクターや主人公について、動きは何ができるかを企画書で作りますよね。彼になると、どういう人間なのかまで出してくるんです。髪の毛をくくっておいてほしいとか、八頭身であってほしいとか、細かい所に気が付きますね。

中野…こだわるという点では、最後のエンディングなんてまさにそうですね。もう容量もギリギリだったのに、これだけは出してほしいということで。

石崎…どういう所から狼になるというストーリーを持ってきたのかはわからないんですが、ストーリーがあるのはアイデアと発想を助けるという点ではいいと思います。

河合…あれは、初めは途中で狼に変身して戦うという設定だったようです。それが結局ゲーム的にも、容量的にも難しくて最後の演出に使ったようです。

岡田…個性が強いというのは、まず初めに自分の作りたいゲームをみんなに承認させなければいけないんですが、その時、このゲームの売りは何かというのを明確にして、アピールするものがないとダメだという感覚がみんなにありますから、特に個性が出てくるんだと思います。

ウリのあるゲームしか採用されない

中野…うちはウリのないゲームは採用しないんです。こんなストーリーがあって、こんな敵が出てきて、迫力のある画面でというように企画を進めていく所もあるかもしれませんが、うちは違います。

ぜんじ…忍道はどういうウリだったんですか。

中野…忍道は武器を自由に選べて、好きな武器で遊べるという所でした。

ぜんじ…忍道では、そのステージごとに合った武器を使わないとクリアが難しいような気がしますが。

河合…初めのうちは選択の幅が広くて、好きな物を使ってというコンセプトだったようです。その後、容量とかその他の問題で、武器の使い分けという形になったと思います。

ぜんじ…イメージファイトの場合はどうですか。

中野…あれはナナメ方向に逃げながら撃てるというのがまず1つ、もう1つはスピードが自由に変えられるということです。だから、初めのアイデアは紙1枚からなんですよ。これだけで、よし、いこうとスタートするわけです。

ぜんじ…最後にイメージファイトのエンディングについて聞きたいんですが。

石崎…あれは最後のボスで自爆して、ボロボロになった所を回収しに来ているんです。

YOU・A…爆発しているのは自爆しているわけですか。REPORTの中に出てくるATTACKというのはそういう意味だったんですね。

石崎…そうです。

ぜんじ…2周目では間に合わないて爆発してしまいますね。

岡田…渋いエンディングでしょ。その前のR—TYPEにしても忍道にしても、いっぱい仲間が来るというものだったので変えたんでしょう。

中野…映画などで、パート1は終わったけれど、まだ先はあるというムードを狙っているんじゃないですか。

今年もまたすごいゲームを出す予定です。もうちょっと待っていただければ、そのうち発表できると思うので、期待して待っていてほしいですね。

Irem ゲーム全作品

R-TYPE以後

R-TYPEを初めて見た時
これは必ずヒットすると確信した。
それまでのアイレムの作品と
明らかに違っていた。
数々の斬新なアイデアと
プレイヤーに肉迫する圧倒的なパワー。
アイレムのR-TYPE以後の
作品群に迫ってみよう。

R-TYPE

●衝撃度強烈!
●超一流のシューティングゲーム
●発売＝1987年7月

一昨年の夏に発売されて以来、ブームを巻き起こした、みなさんおなじみのシューティングゲーム。それがR-TYPEです。

アイレムに取材に行った時のことを、今でも思い出します。初めはアイレムのシューティングゲームと言っても、ピンとこなかったのですが、画面を観てびっくりしました。これは必ずヒットする!! しなきゃおかしいと確信しました。

R-TYPEはさまざまな魅力があります。見た目のインパクトという点では、シューティングにはこれまでなかったドロドロとした雰囲気が大きな魅力でした。各ステージがそれぞれ不思議な世界を築き上げています。

アイデア面では、数々の斬新なアイデアが光っています。まず、フォースです。前方と後方に付け変え可能で、飛ばして攻撃することができ、さらに弾も防げます。さらに3段階に進化するパワーアップ。このように複雑かつ面白いパワーアップは、グラディウスのオプションと並び、他のゲームの追随を許しません。

また、妖怪道中記に先を越されてしまったとはいえ、気合をためて撃つ波動砲のアイデアも、ゲームをいっそう奥深くしていました。

敵キャラクターでは、なんといっても巨大戦艦です。1ステージまるまる巨大戦艦ひとつだけで構成しています。その後、これをマネしたようなゲームがかなり出ましたが、画面に入りきらない巨大戦艦はR-TYPEが元祖でしょう。

こんなに魅力にあふれたR-TYPEだったので、もちろんゲームセンターに入るやさっそくやり始めました。しかし一筋縄でいくゲームではなく、2個をクリアするのにかなり苦労しました。

3面の巨大戦艦はあっさりぬけたものの、4面の線を引くスカルトンには悩まされました。始めの頃はやられて継続したのですが、F・S君と2人でプレイして復活できなかった時もありました。その後は、6面でつぶされ、8面の水子がよけられず、なんとか1周した後は2-5でかなり苦しめられました。

2周めの5面のヘドロには毎日プレイして1カ月近くハマりました。接近して撃つという、ただそれだけのことに気がついた時は大きな発見をしたような気になりました。

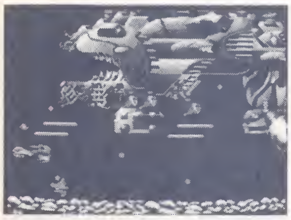
2-5を抜いた時は、非常に気合が入り、そのプレイで2周クリアすることができました。

良いゲームは友人を作っていくもので、R-TYPEも私にとってはいろいろな友人に助けてもらいました。特に、2周めの7面その他の復活パターンは多くのプレイヤー達の努力の結晶だと思います。これらはビデオに収録されていますので、興味のある人は見て下さい。

私は、個人的にはこのゲームではハイスコアは狙いませんでしたが、1プレイ中に2周めの3、4、5、6、7、8面のそれぞれ後半で死んで復活してクリアしたことがあります。残機は0でした。

最近R-TYPEの続編が発売されるというウワサを耳にしました。真偽のほどは別にしても、こんなシューティングゲームがまた出てくれないかと思うのは、私だけではないでしょう。


1面ボス、ドブケラドプス。デザイナー自信のキャラクターだ。

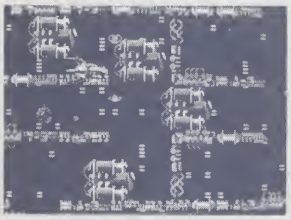

巨大戦艦は、企画の才能が見事に表現されていると思う。

1 ポイント・キャラクター

ドップ(DOP)

STAGE6に出てくる固いタルの様な奴。あちこちから出て来てR-9を脅かす。企画者によると、「クリアされたくなかったのでプレイヤーをつぶすように配置しました」とのこと。ホントに苦しめられましたよ、こいつには。

よく見ると、こんなコンテナ車まがいの奴でもちゃんと動きがあるのがわかります。


誰もがハマるドップ。とにかくフィールドも狭い。

Mr. HELIの大冒険

●魅力的なキャラクター
●コミカル・シューティング
●発売＝1987年12月

Mr. HELIの一番の特徴はゲームの展開のすごさと、キャラクターの魅力だと思います。R-TYPEの次のアイレムのシューティングだけに、キャラクターの色使いの違いというのが際立っています。

R-TYPEは原色を使った2面、5面というステージもありますが、全体的に落ち着いた、重厚感のある雰囲気が出ています。

それに対し、Mr. HELIは自機の黄色、弾の赤、青空など、目にも鮮やかな原色が使われ、独特の世界を作り出していると思います。

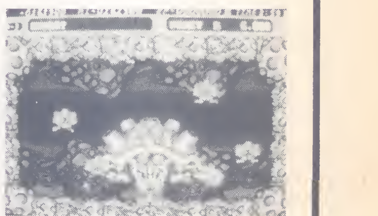
Mr. HELIの世界というのは、もともとがコミカル・シューティングを狙っていたらしいのですが、できあがったゲームは少し雰囲気が変わったものになっています。2面ボス、3面ボス等、他のメーカーにはない、コミカルでもリアルでもない、不思議なセンスが感じられます。最近のアイレムのキャラクターの持ち味が凝縮されているのではないでしょうか。

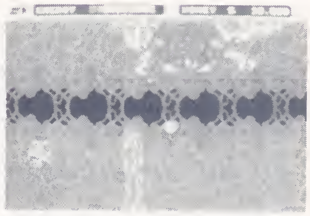
それぞれの面の展開もあっと驚かせるものがあるし、VGMもゲームを実に見事にひき立てている感のあるMr. HELIですが、ゲーム性については少し気になる点もありました。

まず、1面の難度についてです。自分が動かないと進めないという感知スクロールは初心者にとっては意外に難しいものです。また、逆に4面以降の難度がたいして上がらないのもプレイヤーにとっては物足りない所です。

ボスの前の迷宮も2回、3回と続くと飽きてくるし、パワーに応じた敵のランクUPも極端すぎた感じがします。アイレムにしては、やや練り込みが足らなかったという感があります。

しかし、キャラクターやゲーム性に、R-TYPE以前


3面のボスだ。とにかくこのキャラクターセンスはすごい。


Mr.HELIのボスはみんな生きているような感じがする。



特集 ぜんちゃんの今アイレムがおもしろい

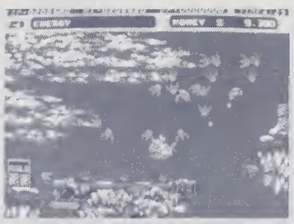
のゲームと一線を画す所があるのは確かで、アイレムの新たな歩みが始まったなあと感じさせられたものでした。

1 ポイント・キャラクター

チビヘリ

Mr. HELIをしつこく追っかけてくる、某社のオパオパに似たザコ。小さいくせにちゃんと飛んでいる様に描かれているという、アイレムならではのキャラクターです。

かわいいのはいいのだが、しつこく追ってくるので、けっこううっとおしい。小さくてもぶつかればダメージが大きいので困る。1面から弾は出さないで欲しかったですね。



チビヘリは意外にしつこい。なかなかうっとおしい敵だ。

ビジランテ

●実にリアル
●グラフィックとVGMが優秀
●1988年3月

かつての名作、スパルタンXを現代風にアレンジしたのがこのビジランテです。

ビジランテの優れた所は、グラフィックとVGMでしょう。

かつてのアイレムのグラフィックといえば、ロードランナー、妖獣伝、ヤンチャ丸というように、原色ベタ塗りのグラフィックでした。

しかし、R-TYPE、Mr. HELIの大冒険に引き続きビジランテはアメリカの街の様子をこと細かにリアルに表現しています。車のスクラップ工場の夕暮れのシーンは、他のメーカーにはなかなかマネのできないところだと思います。

また、凝っているのはキャラクターのアニメーションです。オートバイの炎上するパターンや敵がケリをくらって泡を吹くところなど、実にリアルに感じさせてくれます。

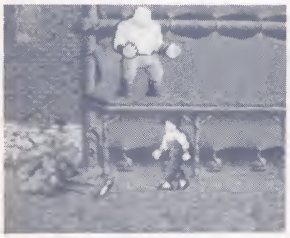
このように、AV面では優れた面のあるビジランテですが、問題はゲーム性にあったといえるでしょう。

特に、これといったテクニックを使わなければいけないわけでもありません。おまけに、1面からいきなりかなりの難度でゲームが展開し、最終面までこれといったヤマ場もないまま進んでしまいます。R-TYPE、Mr. HELIとヒットを続けてきたアイレムにしては、今ひとつ期待はずれだった作品でした。

せめて、難易度をもう少し考えてキャラクターを配置すれば、プレイヤーも受け入れ易くなったと思います。



下からザコがはい上がってくるというアイデアはすごい。

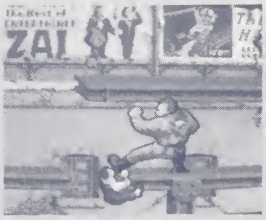


爆弾を落とすスキンヘッド。キャラクターは良かった…。

1 ポイント・キャラクター

ジャイアント・デビル

最終面の大ボス。とにかくデカい。2m30はあるんじゃないだろうか。しかも、スタミナ抜群。「Hey. come on」のかけ声と共にプレイヤーを鉄骨の下に蹴落とそうとしてくる。この鉄骨にぶら下がる哀れなプレイヤーの姿がまたいいんだなあ。実際、こんな化物とはケンカしたくないものです。

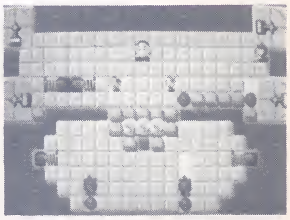


主人公をけり落とそうとしてくるグレート・バイソン。

迷宮島

●奥が深いパズルゲーム
●発売=1988年6月

このゲームは、1昨年のAMショーにキックル・キューブルという名前で出展されていました。ロードナンナーを作ったアイレムのパズルゲームだけに、注目していた人もかなりいたと思います。



失敗するとタイムに大きくひびくR-21。中盤のヤマ場だ。

当時は、今の様に夢袋3つを取るだけでなく、ルールが少し複雑でした。カギを全部取った後、出口まで行かなければいけなかったのです。さらに、ブロックを踏みはずすと外の海に落ちる様になっていて、これが難しさを加えていました。

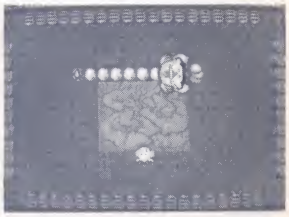
その後、大分発売が遅れて昨年の6月に発売されたわけです。この時は名前も迷宮島となり、画面やキャラクターもファミコンっぽさが消え、より洗練されたものになっていました。

難度も1～18面までかなりパズル的に易しくなり、サラリーマン層にもそこそこ好評でした。

さて、私達はというと、パズルゲームは好きな方なので発売されるとすぐテーブル台を囲んで、みんなで解き方を考えました。

1人がプレイしている間に、横で見ている人が考えて、このハンマーを動かして、氷をとばして…と、このようにみんなで1面、1面解いていくわけです。この楽しさは1人でゲームするのと違ってまた格別ですね。

パズル的には、超難度というわけでもなく、継続では1～2日でクリアも出たようです。クリアしてやめてしまった人もいるようですが、真の戦いはここから始まりました。



10面ボス、ゲコン。しっぽの先が氷になる。

このゲームは、クリアが速ければ速いほどタイムボーナスが高く入るのです。1COINでクリアしてからというもの、ごく一部で壮絶なタイムレースが始まりました。

1 ポイント・キャラクター

バケタン

頭に木の葉をつけている一見タヌキ風の敵キャラクター。フリーザーで攻撃すると水になるけど、本当は氷じゃなく、キックすると元に戻ってしまう。氷のときにフリーザーをかけるとふるえるのが凝っている。寒いのでしょうか?

ハイスコアを狙う人には殺せないだけに、本当にイヤな奴です。憎めないけど。



数々の強敵達。あなたはどのキャラクターが好き?嫌い!?

迷宮島のゲームとしての奥の深さは、いかにしてタイムを縮めるパターンを作るかにあると思います。ハンマーの邪道な使い方をタイム2～300点を縮めるために駆使したり、ターゲットをどのように取ったらタイムで稼ぐより高いかなど、夜寝る前に考えたものです。

こんなことを考えているのは私だけかと思ったら、けっこう迷宮島にずっぽりハマっている人もいて、迷宮島を通していろいろな人と知り合いました。ゲームセンターUFOの常連の人達や、UUⓉ君達とはおたがいパターンの交換をしたものです。

このような楽しさを味わえるのは、ストーリー性、物語性を追うゲームにはありないことです。パズルゲームの面白さを改めて教えてくれるようなゲームでした。

最後に、10面、20面、30面のボスを倒すと出てくる夢袋の中身について触れたいと思います。

この夢袋は、15、55、10万、1UP、スカがありますが、これはほぼランダムに出てきます。

ハイスコアを狙うプレイヤーは、タイムで100点を追及しているのに、ここで10万点が出ないために苦しめられました。運で10万点も左右するのは、実力で勝負したいプレイヤーにとっては、実に理不尽なものだと思います。

しかし、極めて行くにつれて、タイマーでランダムを決めていることがわかり、0・01秒を見切れば毎回10万点が出せるのがわかりました。同じタイムの間で、1万、5万、10万、1UP、スカの順に5つに分かれていて、10万より少し速いと5万、少し遅

ると1UPになります。ここまで極めれば、もはやこのゲームも究極に達したと言っても過言ではないでしょう。

最後の忍道

●幾多の挑戦をはねのけた超難度
●クリアの感激は格別
●発売＝1988年8月

このゲームはゲーム作りにこだわりを見せる、実にアイレムらしいゲームと言えるでしょう。

このゲームの特徴といえばなんといっても妥協を許さないその難度設定でしょう。発売されて以来、その難しさにはプレイヤーは悩まされてきました。

思えば、仲間とひたすら継続しても最終面の7面がクリアできなかったこともありました。

最後の忍道が発売されてまもなく、たまたま夏休みで大阪に遊びに行っていた時のことです。近畿大学のある長瀬というところで1プレイ20～30円でゲームができたので、そこでみんなで継続してやってみました。

半日くらいやっていたのですが、その台がハード設定だというのと、最終面の老僧が倒せるのに気がつかなかったため、結局クリアできませんでした。そんな私達を長瀬で見かけた人もいるかもしれませんね。

個人的に評価しても、このゲームの難度は非常に高いと思います。ただし、STAGE1と2はかなり難度は低めにおさえられていると感じました。

開発者インタビューで聞いたのですが、開発部長の中野さんが3面まで行けない時は必ず難度を落とすそうです。

最後の忍道の場合もこのケースだったようです。

このゲームの場合、マニアにとって難しかった点は、敵がパターンで出てこないという点にありました。これは、パワーアップの素になる黄色の忍者が画面の右から出てきたり、左から出て来たりすることでわかります。

パワーアップだけならいいのですが、これが3面、4面となると大変です。3面の後半では棒を投げる僧が前から出てくるか、後ろから出てくるかでは全然違うからです。後ろからだけなら逃げて行ってしまえば楽なのですが…。

また、4面、6面などでは侍がいつ出てくるかわからないので、常に緊張感を持続していないといけません。ちょっとジャンプした瞬間に侍が出てくると、なすすべもなく斬り殺されてしまいます。

このように、何回やってもパターンにならない点が難しいとされる大きな要因だったわけです。しかし、この点がいつでも緊張感があり、真のゲームの面白さにつながっている気がします。本当の実力がないとクリアできない、パターンをスパるだけでは通用しないゲームなのです。

ただし、このようなゲームは最低限うまくならないと面白さがわかりません。やはり、相当のお金をつぎこまないと辛かったことも事実です。私も、ノーマル台でクリアしたのは片手で足りるほどの回数しかありません。

でもその分、クリアした時のうれしさはまた格別でした。主人公の月影が、実は狼男の犬神一族で、最後に狼に変身して仲間と共に去って行く所など泣かせます。日本人に生まれてよかったというのは、まさにこういう時でしょう。(かなりオーバーかな?)

私にとって、このゲームはゲーム性を総合して昨年度のベスト3に評価したいゲームです。

難度は高いですが、今後中古基板を買って家でプレイする人達にはおすすめの1作でしょう。長く楽しめると思います。VGMも最高なので、じっくり聞いてみたいですね。

1 ポイント・キャラクター

風魔一刀流一門(武士)

刀を使う敵としては、2周目の剣王と並ぶほど強い奴。月影をめがけてまっしぐらにつっこんできては、サクッと斬ってくる。1回目の攻撃をかわしても、返す刀で斬るというのがまたまた許せない。さらに6面の後半では、空中でも刀を抜いてくるというサーカスまがいの芸当も見せる。

忍道と言えば、3面後半の坊主でハマる人が多いが、4面以降に出てくるこいつの刀の斬れ味もかなりのもの。


とにかく強い。やはり刀は史上最強の武器だった。


純日本的な世界が多くのプレイヤーを魅了した。


背後に浮かびあがるデカイ三日月。まさに日本の美だ。

イメージファイト

●戦略的要素の強いシューティングゲーム
●斬新なパワーアップが特徴
●発売＝1988年11月

読者の方々もおなじみのアイレムの最新シューティングゲーム、それがイメージファイトです。

一番始めにアイデアからスタートするというアイレムらしい、斬新なパワーアップがこのゲームの最大の特徴です。

赤のポッドを取ると、自機の進む反対方向へ弾を撃つ。このアイデアは、広く探して見れば、SRD等にも見い出すことができます。

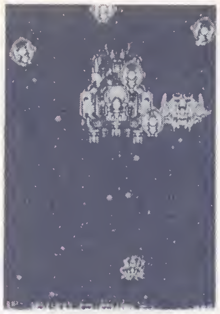
しかし、これだけこのシステムを見事に応用しているゲームは、イメージファイトを除いてないでしょう。赤のポ

Irem アーケードゲーム開発年表

年	月	タイトル	備考
1979	1	ニャンコロ	
	1	麻雀	
	6	麻雀ゲームDX	
	6	カプセルインベーダー	
1980	3	スカイシューター	
	3	コマンダー	
	3	リーチ麻雀	
	4	いたずらエンゼル	
	6	グリーンベレー	
	9	アンドロメダSS	
	10	バンサー	
	10	銀河帝国の逆襲	
1981	2	ペイアウト麻雀	
	7	WW—III	
	11	フィーバー麻雀	
1982	2	パンチングキッド	
	3	ワンダーホール	
	5	ムーンパトロール	
1983	6	ジッピーレース	
	9	トロピカルエンゼル	(3D画面水上スキー)
	12	10カードファイト	(アメフトゲーム)
1984	5	ワイリータワー	
	7	ロードランナー	
	10	ザ・バトルロード	
	12	スパルタンX	
1985	2	ロードランナーP2	(バンゲリング帝国の逆襲)
	9	ロットロット	
	11	ロードランナーP3	(魔人の復活)
1986	2	スペランカー	
	2	バトルバード	3D画面(偏光グラス方式)
	5	妖獣伝	
	10	スペランカーP2	(23の鍵)
	11	ロードランナーP4	(帝国からの脱出)
	12	快傑「ヤンチャ丸」	
1987	3	子憎隊ガッチョ	
	7	R-TYPE	
	12	Mr.ヘリの大冒険	
1988	3	ビジランテ	
	6	迷宮島	
	8	最後の忍道	
	11	イメージファイト	



2周めの5面でボールにつぶされてハマったのはFIS君です。



ペナルティステージではパワーアップはもらえない。

ッドを自由自在に使いこなさないと面をクリアしていくことができません。

また、スピードが1速から4速まで自由に変えられるというのも新しいシステムです。スピードがいつでも好きな段階を選べるというのは、決して誰も考えなかった発想ではなかったと思います。しかし、実際に行なったのはこのゲームであり、またそれがイメージファイトをさらに面白いものにしています。

ゲーム性についていえば、R-TYPEの流れをくむランダムの要素の少ないパターン・シューティングゲームと言えるでしょう。このタイプのゲームは、極めれば極めるほどパターンが究極に近づいて行きます。

また、シューティングとしてはフィールドが狭く、地形が複雑なのも特徴です。

これはイメージファイトに限らず、R-TYPE、Mr.HELIといったアイレムのシューティングに共通する特徴とも言えます。そのなかでもイメージファイトは縦スクロールのゲームだけに、STAGE3、4の狭さが際立っています。

地形のあるシューティングというのは戦略的要素が強くなり、それなりの面白さがあります。しかし、達人などの撃ちまくりシューティングが好きな人にはゲーム性が違うだけに敬遠されるかもしれません。地形にぶつかってやられてしまうというのは、プレイヤーにとっては結構イヤなものです。

また、R-TYPEに比べると、STAGE1~3までの難度が少し高過ぎる感じがします。6面以降はR-TYPEより易しいと言えるでしょう。

イメージファイトもR-TYPEと同じく2周目があります。R-TYPEはBONUS GAMEと呼ばれていましたが、イメージファイトはSPECIAL GAMEとなっていて、想像を絶する難度になっています。

シューティングの好きで、うまいプレイヤーにとってはこの2周目は実に挑戦的で、面白いステージです。現在、編集部で攻略が進んでいますが、全2周クリアは充分可能で、もうクリアした人もでました。復活パターンもSTAGE2の後半を除いて全部できるようです。ペナルティステージも1周目はほぼ攻略できましたが、2周目は非常に難しく、クリアする人間は出ないかもしれません。

一般のプレイヤーでも、攻略法さえ考えれば1周クリアは充分可能だと思います。

個人的には好きなこのイメージファイトですが、1つだけ大きな不満があります。

それは、連射が非常に辛いゲームだということです。敵が固いというのがゲーム上必要なのはわかりますが、連射が遅いと負ける要素が多過ぎると思います。レバーさばきが難しい難しさなら納得できるのですが。連射装置をこのゲームに取り付けるゲームセンターも増えてきました。(このゲームの場合、ポッドシュートが撃ちにくくなるので、普通のショットボタンもつけて3つボタンにする必要があります。)ゲーム自体に連射機能があればもっと気軽にできるゲームになったと思います。

1 ポイント・キャラクター

フォトンドーニ

画面のいろいろな所から出現して、曲がる青いレーザーを撃ってくる。ちゃんと自分のいる所までまっすぐ来てから曲がってくるだけに、ほとんど鬼。だからこういう名前になったらしい。1面の後半の2台出てくる所ではやられた人も多いことでしょう。でも実は死角が多いのでわかればなんてことはないんだけど。

6面以降、実戦で出て来るフォトンドーニは赤茶色をしていて、さらに固くなっています。固い敵はほどほどにしてね。



1面の難所、フォトンドーニ2台。実は死角の多い敵だった。

構成：石井ぜんじ

㊙R－TYPEができるまで

ついに アイレムの固いガードが破られた

開発のキーワードはこれだ!!

うわさ通り電話帳の厚さだった。



①開発に企画担当として入社して、初めに覚えなければならないことは何ですか？

研修期間が3ヵ月程あります。まず、企画者が知らなければいけないのは、ゲームがどのように表現が可能なのかということです。ハード的な制約のことですね。

例えば、色がどのくらい使えるか、絵のデザインの容量がどのくらいか、スクロール面がどのくらい使えるか、プログラム的にどのくらいの容量が必要かなどです。

ゲームのアイデアを考えている時点では、このようなことはある程度無視しています。しかし、実際にゲームを作るとなると、シナリオを書くのとは違うわけですから、これらを無視することはできません。いろいろな知識が必要になってくるのです。

②企画やデザインの人は、ハード面について知り尽くしているのでしょうか？

企画者がハード面についてあまり知り過ぎているのも問題ですね。あまりにも知り過ぎると、決まりきったことしかできないことにもなりがちです。大胆な発想を持ちつつ、アイデア、ソフト面の容量等、全体のバランスを考えていかなければいけません。

③ゲームを作ろうと決定する時はどのように決めるのですか？

まず企画素案というものを作ります。内容は次の通りです。

①どういうストーリーを前提としているのか。

Ⅱこのゲームの売り（一番の魅力、セールスポイント）は何なのか。

Ⅲ操作性はどうなのか（ボタンはいくつ使うのか等）。

Ⅳプレイヤーはどう動くのか。

企画素案ができ上がったら、それをアイデア会議にかけます。この時、キャラクターの絵を2～3点つけたりして、こういうイメージのゲームを作りますよとアピールします。

そして、いろいろ意見をたたかわせて営業上でもいけそうだとなれば、GOサインが出て、これで行こうと決まります。

④ゲームのスタートが決定した後は何から進行していきますか？

一番初めの会議では、全ての部門が集まり、どういう方向性でいくか話し合いが行なわれます。

例えば、このくらいのロムの数で行こうとか、この基板の容量でいこうとかです。これはデザインの容量にも関係してくるわけです。

そして、仕様書を作っていきます。この仕様書は企画が出して、デザインに回り、技術に回っていきます。その頃には各部署でいろいろ仕様書が付け加えられ、企画者が初めに出したものの倍くらいの量になってきます。

⑤R－TYPEの企画書はずいぶん大きいですが、どうしてですか？

この企画書はブラウンカンの画面上のドット数で描いているんですよ。アイレムの場合は原寸大の大きさで描いていますから、企画者が常に画面を思い浮かべながら把握することができます。だから、こんなにバカデカイ用紙なわけです。

⑥企画書が完成するのは、スタートしてからどのくらいからですか？

最終的な企画書は6ヵ月かけて作り上げます。

企画書を完成させるまでに、ソフトマンやデザインの方から、こうしたらいいんじゃないかといろいろ意見が出てきます。例えば、敵の動かし方でもこのやり方のほうが見ばえは変わらず、容量もかからないよ、というようなことです。

これによって企画書はどんどん増えていきます。一応この過程では、企画者の意見が最優先されます。

そして、企画書が一応完成します。この企画書はもうこれだけでソフトとして作れる状態になっています。全ステージの敵の動き、からみ等が記入されています。

⑦デザインはいつ頃から描き始めるのですか？

デザインは基本的な仕様書が来た時点で描き始めます。プレイヤーの動きとか敵の動きが出来上がってきた時点でスタートするわけです。

それ以前でも、アイデアの段階から参加することもあります。しかし、たいていの場合は、企画がスタートしてから2ヵ月後くらいに描き始めますね。

⑧企画書が完成してからは、プログラムが中心となるのですか？

そうです。プログラムを組んでいる間も、ソフトマンやデザインの人と常にミーティングを続けて問題を解決していきます。仕様書通りに敵が動かないとか、企画者が意図している動きと全然違うとかの場合は、お互いに話し合って調整していきます。

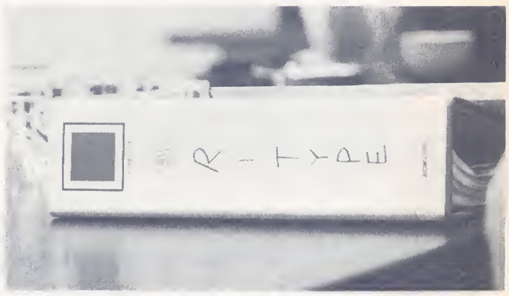
⑨発売直前の作業は何ですか？

難度の調整など、ちょっとした調整ですね。その間、企画者は次のゲームのアイデアを考えている場合がほとんどのようです。

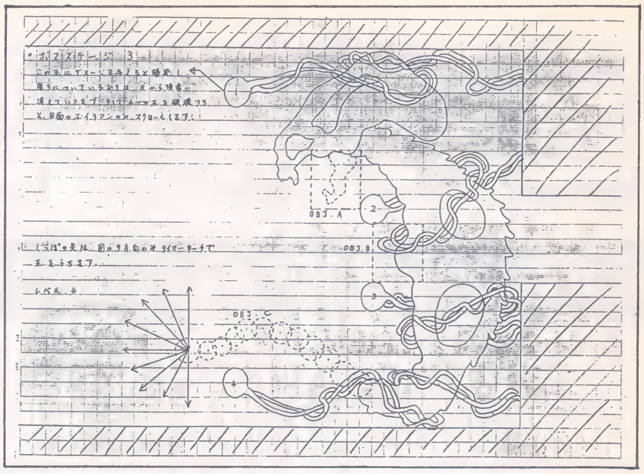
⑩難度の調整はどのように行ないますか？

最終的な難度の調整は、下げろ下げろという方向で進めていきます。ただ、企画の仲間うちでは仕掛けなどを知り尽くしているため、どうも実際よりも、易しいと判断しがちです。

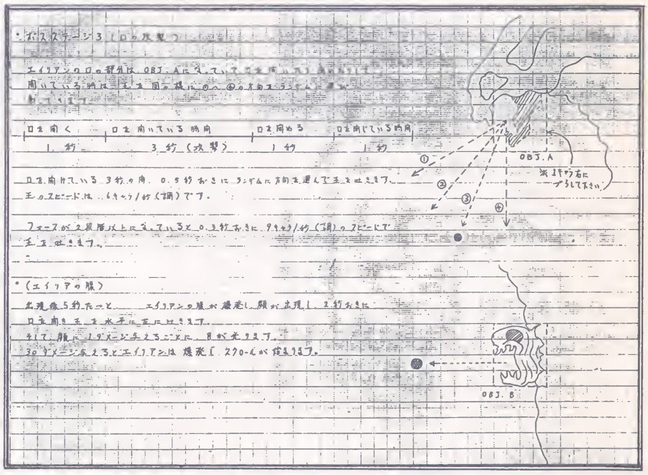
そこで、社内のあまりうまくない人達を連れてきて、その人が1面クリアできなければ難度を下げるという形で調整していきます。



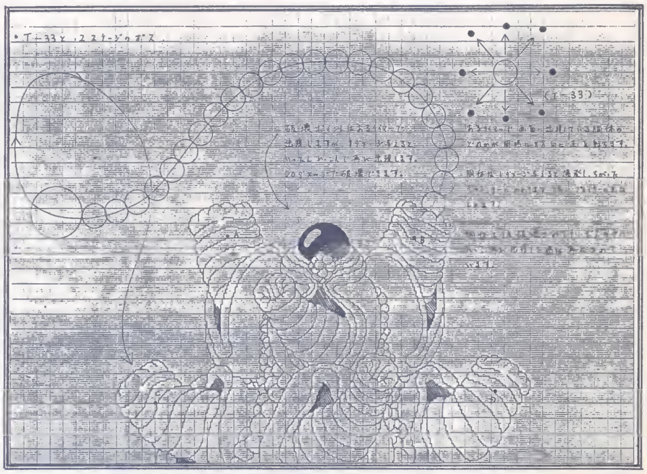
当然㊙。余計見たくなる。



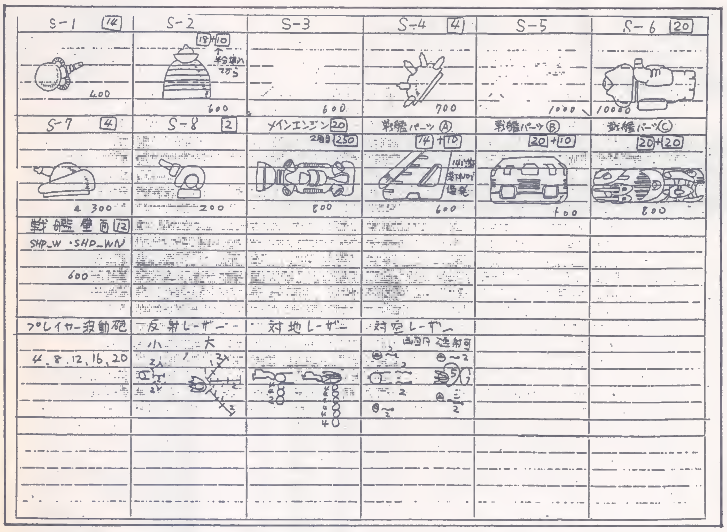
ステージ1のエイリアンの仕様書だ。この時点ではステージ3となっている。

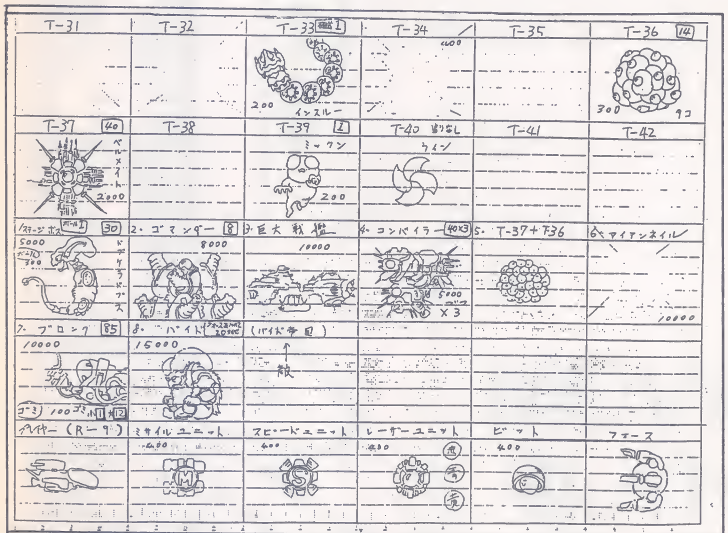


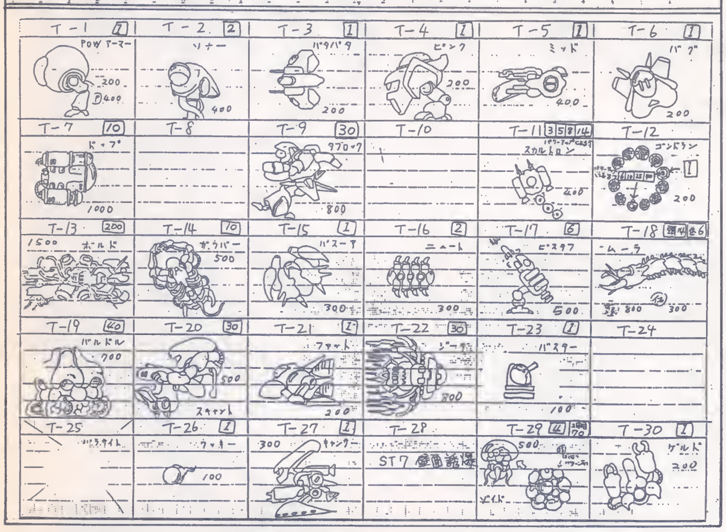
弾の撃ち方などが詳しく書かれている。フォースの段階別にランクが設定されているぞ。



2面のボス、ゴマンダーの仕様書は画面と同じ大きさで書かれている。







キャラクターの仕様書。戦艦の外れ箇所も何発で落下、何発で破壊できるか記されている。

ちょっとゲームを知っている人なら3ステージまでは行けるようにして、最後の方のステージはほぼ企画の考えるままの難度にまかせています。

　その他でも、ロケテストや一般のプレイヤーの様子を見て、参考にしています。

⑪いよいよ発売ですね。

　実際の発売は、企画書が完成してから1年位です。その間、ずっとプログラムの作業が続き、製造までいれると1年位かかってしまうわけです。R－TYPEの場合は、新しいハードに切り換えの時期だったこともあり、企画書が完成するのに1年あまりの試考錯誤の期間がありました。開発に2年くらいの期間がかかっています。

静華のWe Love VGM! 30



音を創り出す

石崎正人
（アイレム販売開発部）

インタビュー
石井ぜんじ
YOU・A
（ゲーメスト）

そんな想いがアイレムのサウンドを作っていく。

大切なのはまず映像

ぜんじ…石崎さん自身はどんなゲームのサウンドを担当されたのですか。

石崎…R-TYPE。最近のものはビジランテです。M「・HELL」、忍者、イメージファイトは、別に凝り性のサウンドの人がいて、その人が作っています。

ぜんじ…アイレムの、ここが他のメーカーさんと違うんだよという所はどこなのですか。

石崎…個人的に、ゲーム音楽についていろいろな考え方があるとは思います。でも、今の所、VGMを作る時に、プレイヤーにリスナーになってもらいたいと思っていないんです。いかに映像的になれるかと考えているわけです。

YOU・A…その場の雰囲気に合わせようという感じですか。

石崎…そうですね。盛り上げようという感じです。だから、音を作る時に映像をとても大切にします。

他のメーカーでは、音楽的にこのメロディーはポップだとか、歌いやすいとか考える人もいるかもしれません。しかしアイレムでは、どれだけ音が映像をバックアップできるかということを考えます。

映像音楽に似ているというのはそこですね。後で映画を見終わった時に歌えないかも知れないけど、その時は涙が出るほど感動するというふうにですね。

ゲームにもっとのめり込ませた

ぜんじ…最後の忍道はずいぶん特徴のあるサウンドだと思います。雰囲気が良く出ていると思いますが。

石崎…この音楽だけ聞くと、すごく好き嫌いが出てくると思うんですよ。和風ですし。ただ、ゲームをやっている人にとっては、音を聞いただけでどのシーンかすぐわかると思いますよ。

私達としてもそのように言われた方がうれしいですね。

ゲームセンターに来ている人は音だけを聞きに来ているわけではないので、ゲームにできるだけのめりこませてあげたいと考えています。

ぜんじ…レコードやCDについてはどのように考えているわけですか。

石崎…ゲームの中で、ほんとは長くつくったのに出てこないような部分があります。そういうのはレコードで聞いてもらうといいですね。

あなたが選ぶVGM「イメージファイト」はアルファ？サイトロン？それとも両方？

2社から発売だイメージファイト

実はこのCD、アルファレコードとポニーキャニオンの2社から発売されました。各社とも全くタイプの異なった仕上がり。どちらを選ぶかはあなたの自由だけど、余裕のある人は両方聞いてみてね。

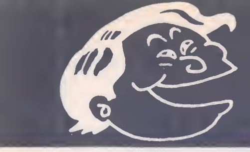
イメージファイト

こちらはオリジナルバージョンが全曲収録してあるもの。何といってもキーンと響いてくる金属的な、あの強烈な音が特徴。リズムが8ビートでも調性があまりはっきりしてなくて、このへんがいかにもシューティングゲームらしさを出しています。

ただ、この曲が単にシューティングゲームのVGMというだけでなく、妙に画面とマッチしてしまう、完成度の高い作品と思えることがあります。

それはあの強烈な音と調性感と全体のリズム(8ビート)が、あの方眼紙（直線的）の

♬ アルファレコード



特集 ぜんちゃんの
今アイレムがおもしろい

イメージから

もっとゲームにのめりこませたい。



ゲームにのめり込ませたいと語る石崎さん。

基本的には、できるだけゲーム自体をイメージしてほしいと考えています。これは、このゲームの曲だというようにです。今度発売されたイメージファイトについて言いますと、アルファレコードから出たものではゲームバージョンも入れました。SEも入っています。サイトロンの方では、より聞かせようという考えでアレンジバージョンが入っています。

イメージが原動力

ぜんじ…作画の人と、サウンドの人と意見が食い違った場合はどうするのですか。どちらが強いんでしょうか。

石崎…イメージが一番強いんじゃないでしょうか。ゲーム自体が画像に上がってきて、できるだけ合わせようとします。だから、イメージができ上がってしまえば、サウンドの方の意見が強いかもしれません。

そういうわけで、既製の音楽のジャンルにはあまりこだわらないです。レコードやCDで聞いてもらって評価してくれるのはうれしいことですが、作っている最中はゲームとは切り離せませんね。

ぜんじ…固定画面のパズルゲームなど、ドラマチックでないゲームなら、どのように作るのですか。

石崎…スクロールしてもしなくても映像はあるわけですから、それに合わせます。パズルゲームならパズルっぽいサウンドを作りますね。

YOU・A…パズルっぽいサウンドってどんなサウンドなんですか？

石崎…例えば、ロードランナーだったら、穴を掘るしぐさとか走り続けていく感じとか、面構成とか…動くもの全てからイメージをわからせようとします。

R－TYPEの2面などではすぐイメージがわきました。エイリアンがごそごそ出てくるところとか、最後のボスなど、心臓というイメージがあって、それを音で表現したかったわけです。逆に、巨大戦艦はイメージをわかせにくかったですね。本当にないものですから。

ゲーム自体が音を作る時に一番のたよりですね。

ぜんじ…メーカーでバンドを作るのがはやってますが、アイレムではどうですか？

石崎…もうちょっと人材がいてたら…（笑）今後のアレンジバージョンでは2人ともギターで演奏に回っています。今後、人材が集まったらやってみたい気もしますね。

では、これからもアイレムのサウンドをひいきして下さい。よろしく。

ような画面をうまくもり上げて、かつ機械的なサウンドを作り上げていることです。画面上が三角形でいっぱいなら、なんとなく3拍子が頭に描かれたりする。つまり図形（画面）と拍子の関係が、いい味出しているというわけ。

というわけで、イメージファイト命で、他のゲームなど目に入らないという人は、ぜひぜひこちらのバージョンを聞いてみて下さい。CD、CTともミニアルバムで定価は1500とお買い得!!

1月25日発売



原音中心のオリジナル派にはこちらをおすすめ

イメージファイト ♪サイトロン

こちらは少々値段は張りますが、内容が盛りだくさん。

まず、アイレムゲームメドレー・アレンジバージョン。何てったって業界初の超ウルトラスーパーギター中心サウンド。今や、シンセサイザーでアレンジするのが当たり前のようになっているけど、アイレムはちがう。

それもそのはず。サウンドスタッフの中に、あのギターの神様（スローハンド）で有名なエリック・クラプトン命の人がいるんだって。

とにかく、音を聞いてもらえればわかるけど、アイレムサウンドがブルースっぽく早変わり。でも、他のメーカーのアレンジバージョンと似たりよったりじゃなくて、個性豊かで、これは聞いてみる価値充分にありますね。メドレーになっていますから、どんな曲が流れてくるか、楽しみながら聞いてみて下さい。

次は最後の忍道。昨年は忍者ウォーリアーズや未来忍者など、忍者に関するゲームが相次いで登場してきたけれど、どの曲もそれぞれ音階などから日本調のイメージを受けますね。

その中で、最後の忍道は一番ポップな感じがします。個人的にはビハインド・ザ・ウインドがノリが良くて好きです。

3つ目はビジランテ。ファンキーでグルービーな感じがよく出ています。

また、ビジランテ、R－TYPE、イメージファイトなど、どれも鋭い金属音が使われています。これは、ゲーセンでよく聞こえるような工夫でしょうか。アイレムサウンドの特徴といえるでしょう。

最後は、もちろんイメージファイト・オリジナルバージョンでしめくくるわけです。同じ曲でも1曲だけ聞くのと、1本通して最後に流れるのとでは、何か感じ方がちがうのが不思議ですね。

今までいろいろな曲を聞いてきて、それぞれの個性を自分なりに分析して感じとっているんですけど、このアイレムサウンドは、ゲーム自身が喜んでいるかのようにマッチしていると思います。

CD2800円、CT2500円。

1月21日発売



アレンジバージョンが盛りだくさんのサイトロン

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩



大型マージャン用パネル 型番MST−7　¥9,800（350×200㎜）

2人用パネル

型番TWS−7　近日発売

自作用パネル

型番FRE−7　近日発売

全てAV−7, RGB−7に差し込むだけでOK（接続用コード付）



超小型（120×190×100㎜）

型番AV−7　¥20,000
（テレビ接続用コード＆G-7接続用コード付）

（注意）AV-7だけでは使用できません。別にG-7 TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス（AV-7のソケットの配線はSAM規格）が必要です。

21ピンRGB専用ビデオゲームシステム
型番RGB−7　¥17,000

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO

メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応

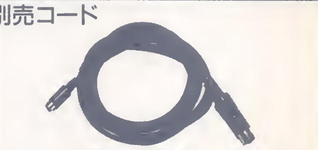


- 35φのデカボール
- 連射スピードVR
- α連射　ON/OFF
- β連射　ON/OFF
- 連射固定ON/OFF
- トリガーα、γの反転
- PCエンジン―セレクト / F・コン―セレクト / ビデオゲーム―コイン
- PCエンジン―RUN / F・コン―スタート / ビデオゲーム―スタート

サイズ（190×300㎜）

型番G−7 TURBO ¥9,500
（注）本体だけでは使用できません。別売コードが必要です

別売コード



- ＊メガドライブ用コード（型番コードMO）…¥3,000
- ＊PCエンジン用コード（型番コードPC）…¥2,000
- ＊マスターシステム＆マークIII用コード（型番コードMM）…¥2,000
- ＊パソコン用コード（型番コードPP）……¥1,500
- ＊F・コン用コード（型番コードFF）……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII＆マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。

＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。

＊連射スピードを連続的に変える事ができます。又トリガーα、γの反転回路付。

＊連射のON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。

＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1，2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます（X1・PC88、98シリーズには対応していません）。

★AV−7の特徴

・AV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。

・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。

・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。

・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。

・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。

・本体は小型（寸法120×190×100㎜）ですのでどこにでも置けます。

・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

- ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
- ＊送料は全国一律600円。
- ＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
- ＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
- ＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
- ＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
- ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます（3ケ月間保証書付）。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

新・驚異現象201 BIKKURAMATION

ネタがないとボヤいていたら どこからともなく現われたぜんじ氏らが ネタを提供してくれた。読者もガンバってーー。

（と他人まかせの悠理）

構成：山河悠理

びっくらめーしょん 127

サイバリオン ●大道芸

各面のボスが耐久力がほとんどなくなった時（例・400→380くらい）ボスのすべての攻撃がきかなくなる（＝サイバリオンが無敵になる）。つまり、タイムアップになるまでは死なない。

（編集部・THE）

㊖タイムアウトで死んだ場合は耐久力が少し戻るそうです。

びっくらめーしょん 128

大魔界村 ●大道芸

写真の所（4面後半）で、氷の坂道の上にジャンプすれば、アーサーは画面外へ行ってしまう。

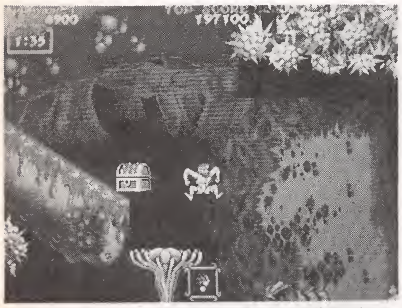
画面外で再びジャンプすれば下に落ちる。足場がないと死ぬ。

（編集部・石井ぜんじ）

㊖いわゆるスクロールアウトの技ですね。今月一番新しい技です。



どこにいるのかなあ。



ジャンプをすれば現われる。

びっくらめーしょん 129

トップランディング ●大道芸

東京とサンフランシスコには滑走路が2本あり、指示される滑走路の隣にも着陸できる。ただし、点数は0点である。

（静岡県・秋刀魚の〃EDF〃丸干し、千葉県・ぷらんとぐらす君）

㊖関係ないのだが、海上すれすれや地上すれすれに飛んでボートや車の気分を味わえるのだ。（まったく意味がない。）

びっくらめーしょん 130

スプラッターハウス ●大道芸

1面と3面の段差のある場所で（3面は針の山）、スライディングキックを段差にうまくきめると、画面下に落ちたあと画面上から現われる。

この時に持っていたものは見た目は消えてしまうが、効果などはしっかり残る。

（編集部・㊮）

㊖狙うと意外に難しい技。アイテム表示はしっかり残っているよ。

びっくらめーしょん 131

チェッカーフラグ ●ラッキーな現象

C2クラスで、どこかが壊れている状態で、ヘアピンの次のストレートで飛行機が飛んできて、いろいろなことをしてくれる。

ジャンボジェット…タイムが増える。

F－16…タイムストップ。

ビックバイパー…壊れている所がすべて直る。

（兵庫県・H・Y＋NOP）

㊖飛行機が飛んでくるというとロードファイター（コナミ）を思い出してしまう私であった。ああ、コナミマンはいずこへ…。

びっくらめーしょん 132

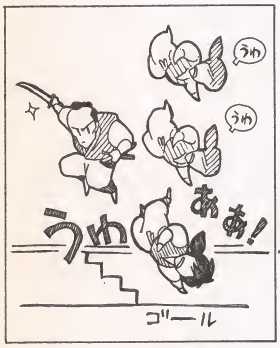
最後の忍道 ●㊢技

4面で前半と中盤の面クリアとなる階段に、ジャンプして侍に切られて（死んで）階段に落ちると、影武者が消えるがパワーアップは残り復活している。

しかし、影武者は残っていることになり、敵の耐久力は上がったままになっている。

（編集部・石井ぜんじ）

㊖もちろん影武者がいないとできないよ。ネタの提供者のぜんじ様に謝々。



タイミングが難しいのだ。

びっくらめーしょん 133

ソニックブーム ●バグ

2面のパイプラインの付近で点数がバグって2～3万点得することがある。

（編集部・㊮）

㊖全然関係ないけど、100％とると1万点しかはいらないんですね。1UPぐらいくれてもいいのに（エブリが無い）。ケチ!!

びっくらめーしょん 134

地獄めぐり ●点稼ぎ

7面の鏡石にあと弾一発で壊れる状態にしておき、最後の一発を撃ち込むと同時に画面外へスクロールアウトさせると、点数は入るのだが鏡石は壊れていない。

（編集部・YOU・A、石井ぜんじ）

㊖かなりお得な稼ぎなのだが、永久パターンがあるゲームなのだ。（フェイスオフのアクセントで）くやし～い。

超難度ゲーム攻略

大魔界村

ⓒカプコン

宝箱の中身を見抜いて2周クリアをめざせ!!

石井ぜんじ

待ったかいがあったぞ。すばらしい出来だ。今回はクリアの必須条件――宝箱の法則性をまず頭にたたき込め。そのうえでSTAGE徹底攻略に突入だ。GO!!

知ってトクする 宝箱の法則性 ――中身が事前にわかる

大魔界村は、前作の魔界村と同じように、ヨロイを着ている時には1回くらっても死ぬことはない。落ちてしまうという一発技でない限り、ヨロイさえ着ていればかなり安心して大胆なプレイもできる。

では、ヨロイはどうやって出すのかと言えば、それは宝箱を開けた時に出るわけだ。

しかし、宝箱を開けさえすれば必ずヨロイが出るとは限らない。マジシャンや武器が出てしまって、がっかりすることも多いはずだ。

そこで、ここでは宝箱の中身を事前に全部わかってしまうという、ちょっと邪道な、いや戦略的な方法を紹介しよう。

宝箱の出現条件

宝箱はテクテク歩いていると前方、あるいは後方に出現する。これは、実は自然に出るのではなく、画面上のある場所を通ると出現するようになっているのだ。

このある場所とは、地上にあるとは限らない。空中にもある。そういう場合は、ジャンプしたりするとその場所に触れたことになり、宝箱が出現する。また、地上の進路にある場合はジャンプで飛び越したりすると、いつもは出るはずの宝箱がでないこともあるのだ。

このことを理解したら、いろんな所に行ったり、高い所からジャンプしたりしてできる限り宝箱を探してみよう。1面だけでも9個の宝箱がある。宝箱は知っている数が多いほど有利になる。なぜ有利になるかは次に説明するぞ。

宝箱の順番と中身

宝箱は、出した順番によって性格が違う。1個目と2個目では中身が違うのだ(たまたまおなじになることもある)。

また、出した順番以外に中身を決める条件は自分の状態だ。同じ2個目の宝箱でも、ハダカの時、鉄のヨロイの時、金のヨロイの時では違う。この2つの条件で宝箱の中身は決められている。くわしくは表にまとめてあるので、それを参照しよう。

ここで注意しなければいけないのは、宝箱はMAP上の位置にかかわらず、出した順番で決まるということと、自分の装備は宝箱を壊した瞬間で判定されるということだ。

また、宝箱の順番はタイムが変わる場所でリセットされ再び1個目から数え直すことになる。各ステージが前半、後半と2つに分かれていると思えばいい。

一番少ないのが2面前半の3個、一番多いのが4面後半と5面後半の6個だ。

宝箱のアイテム出現表

	ハダカの場合	鉄のヨロイの場合	金のヨロイの場合
1個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
2個目	マジシャン	金のヨロイ	武器
3個目	武器	武器	武器
4個目	鉄のヨロイ	金のヨロイ	武器
5個目	マジシャン	マジシャン	マジシャン
6個目	マジシャン	金のヨロイ	武器

宝箱のうまい使い方

さあ、宝箱の中身がわかった所で、ヨロイをうまく取れるように戦略を考えてみよう。

まず、1個目は必ずマジシャンだということがわかるだろう。だから、開ける必要がない。しかし、宝箱だけはだしておこう。

2個目の場合は、ヨロイを着ている時は金のヨロイが出てくれるが、ハダカの時はマジシャンになってしまう。そこで、2個目までは気合を入れてヨロイをはがされないようにして宝箱を開け、金のヨロイを出してしまおう。

そうしたら、金のヨロイを着ないでそこに置いておこう。なぜか。表を見てみよう。金のヨロイを着てしまうと、もう宝箱からヨロイは出ないのだ。つまり、金のヨロイはハダカのときに着ると鉄のヨロイになってくれる。先に行ってやられても、戻ってくればまたヨロイを着ることができるのだ。

また、宝箱をちゃんと開けておかないと、ハダカになってから戻ってきて開けたんでは、マジシャンになってしまう。ここがポイントだ!! 2個目はとにかく開けてしまえ!!

3個目は必ず武器なので、武器を変えたい時は開けよう。宝箱を通り過ぎてから開けないと変な物が出ると困るぞ。

4個目は、ハダカでも鉄のヨロイでもヨロイが出る。これはオイシイので、各ステージの前半、後半で宝箱を4個以上探しておこう。(2面の前半は3個しか見つかっていない。)宝箱の多い面では、ボスの直前に4個目を出すように調節するのも1つの方法だ。5個目、6個目にはイザという時にはあまり役に立たないからだ。

スクロールアウトについて

武器が目の前に出現してしまうと、その武器が使いにくいものであればあるほど困ってしまう。場所によっては全滅ということにもなりかねない。

こういう時、画面をずっと後ろに戻ると消えてくれることがある。ただし、あまり後ろに戻れない場所ではできない。このように、スクロールアウトで消えるものは、宝箱や一部の敵などがある。ヨロイはいくらスクロールしても消えない。

宝箱は出していなくてもスクロールアウトで消えることがあるから特に注意しよう。

待っていたぞ いよいよ徹底攻略だ

STAGE 1

SCENE1 処刑場

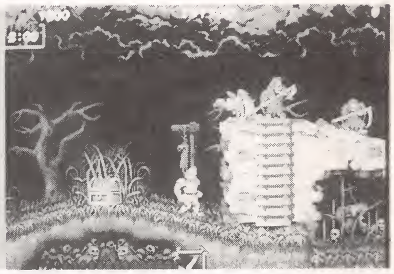
まず、いきなり一番左に行ってジャンプすると宝箱が1つ出現する。これを出しておかないと4個目が出ないので必ず出しておこう。

始めのシーンでは、死神、ハゲタカ、毒花、ギロチンが出現する。ここで一番怖いのは死神だ。

こいつらは、足元や物かげから出てくるが、出現しようとしている最中は当たり判定がない。重なってしまっても武器を投げればやられずに倒せるぞ。


1個目の宝箱。スタート直後にある。

また、牢獄の廃墟みたいな上に登れる場所はできるだけ登っていけば、上から死神が飛び降りてくることもない。まあ、飛び降りてきても上に撃てることを忘れなければ大丈夫だろう。


2個目の宝箱。ヨロイがあるうちに開けておこう。

宝箱は、2個目は取らずに金のヨロイを出して置いておこう。4個目は、牢獄の右端から右へジャンプして落ちると出る。ギロチンの直前に出るが、宝箱の上から右へジャンプすればギロチンを飛び越えられる。宝箱の中身を取らずに先へ進めるぞ。この宝箱はヨロイなので、ここらへんでヨロイをはがされても問題ない。


4個目の宝箱。思いっきりジャンプすると出る。

一番始めの宝箱から出る武器は剣だが、これは取らない方が身のため。ナイフかヤリのまま進もう。変な武器を取らされるのが一番怖い。

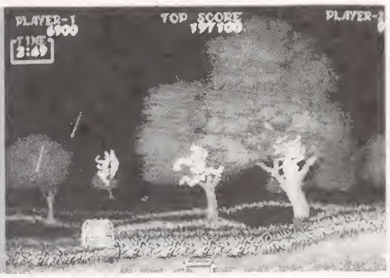
最後の方のハゲタカは、通り過ぎる前に上撃ちで倒しておこう。

SCENE2 嵐の森 人喰い丘

橋を渡ると橋は崩れ落ち、雨や風が吹いてきてカマイタチが出現する。風が吹いているので、レバーを右方向に入れてもなかなか進めない。

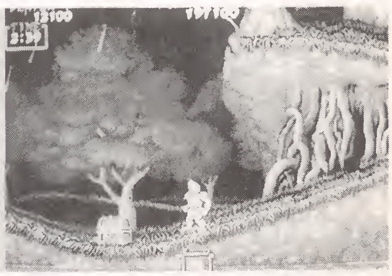
カマイタチは回っている時はダメージが与えられない。ジャンプするか、しゃがんでかわすか早めに判断しよう。カマイタチは回転が弱まると姿を現し、この時は倒すことができる。この時、動きが遅くなるのでジャンプして飛び越そうとしている時などは注意しよう。とっさに下撃ちをしたりして切り抜けよう。

宝箱は、カマイタチの出現している最中の、ある場所でジャンプすると1個目が出現する。できるだけ出しておいて、嵐の森のシーンが終わるあたりで2個目を出そう。2個目を出すまで、できるだけやられないようにしよう。カマイタチでくらってしまうとヨロイが1つ損してしまう。(2個目がマジシャンになる。)



1面後半の1個目。ジャンプすると出る。

人喰い丘に入ると毒花、怪根、豚男が出現する。毒花は上からしゃれこうべを吐き出してくるので、出現即破壊でいこう。出現する場所は決まっているのでパターン化できるはず。また、自分のすぐ近くに出てきても、しゃがんで撃てばしゃれこうべには当たらない。


後半の2個目。

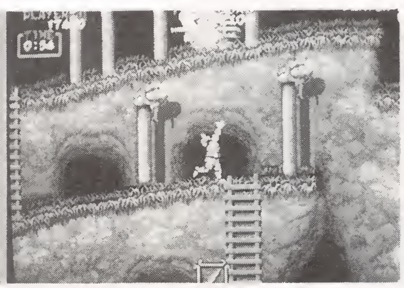
怪根は赤い部分が弱点。一番根元に近い所の赤い部分を狙って撃とう。怪根の出る場所も決まっている。

豚男はロングジャンプしてつっこんできたり、上から嘔吐攻撃をしてきたりする強敵。一番安全なのは、下から上撃ちで攻撃する方法だ。嘔吐攻撃に注意すれば体当たりされることはない。

丘はいくつかルートが分かれている。おすすめルートは左側からまず登っていき、3個目の宝箱を出して戻り、右側を登っていく方法だ。豚男を下から上撃ちで攻撃できる分楽だ。

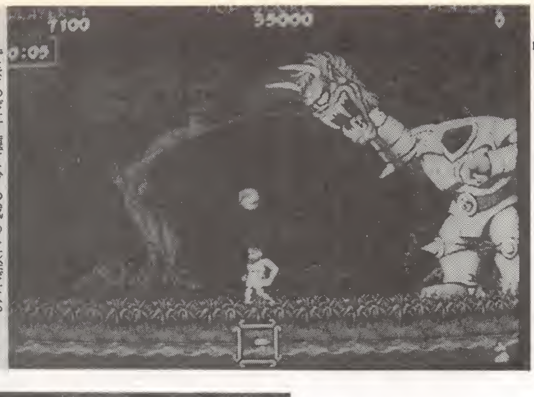
一番低い段を右へ進んで行くと宝箱があるが、これを取りにいくとダメージをくらう可能性が高いのでやめた方が無難。この宝箱は出さないで行けば、丘の最上段に出る宝箱が4個目になる。ボスの直前でヨロイが出ることになる


3個目を出したら右側へ進んでから上に登っていく。


豚男は下から撃てば簡単だ。


この宝箱を4個目にするのが良いパターン。

ので有利になるぞ。最上段の宝箱は丘の最上段を左端まで行けば出せる。
人喰い丘を下に降りると、1面ボス、邪神像にたどりつ

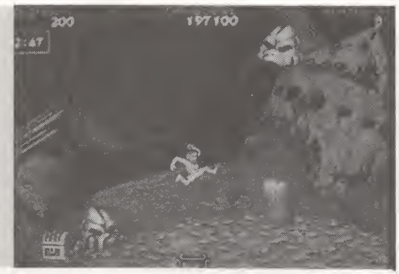

できるだけ遠くから戦うと楽だよ。

く。邪神像はアーサーが近づくと、おもむろに頭をもぎとり、顔から火を吐いて攻撃してくる。
邪神像の弱点は頭なので、ジャンプしながら武器を投げよう。一番安全なのは、邪神像がぎりぎり画面に見えるぐらい離れてジャンプしながら撃つ方法だ。接近されてしまったら弾をよく見てかわそう。ナイフ、ヤリならそれほど難しくないと思う。

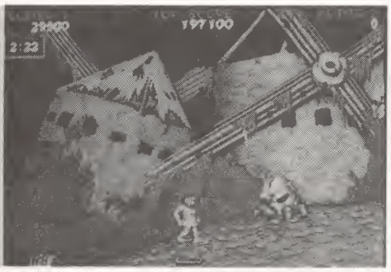
STAGE 2

SCENE2 腐蝕した村→風車小屋→人骨の山

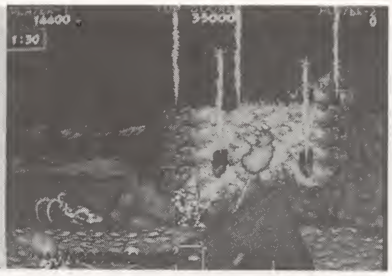
2面は全面中1、2を争うほど難しい面だ。気をひきしめていこう。
まずスタートすると、風車小屋の背景のもとに岩亀がバンバンはずんでくる。岩亀は、たまに絶対よけられない攻撃をしてくるので要注意。(注意してもどーしょーもないかもしれないけど。)
岩亀は、止まると小さな手足ではってくるが、こういう時は早めに倒しておこう。そうしないと弾を吐いてくるぞ。途中に、青い塔のようなものがあるが、ここの直前でジャ


この青い塔の付近が最難関だ。

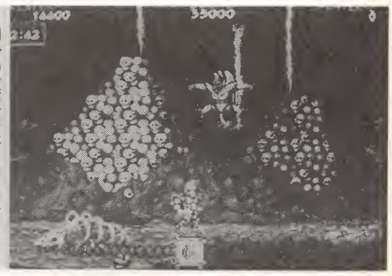
ンプすると宝箱が出る。
その後、歩いていると2番目の宝箱が出現するが、ここまでヨロイをはがされずに来


2個目の宝箱は裸になってしまっては意味がない。

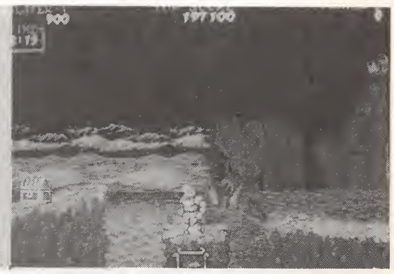
るのはかなり運の要素もある。この岩亀地帯はできるだけ速めに抜けてしまおう。
岩亀地帯を抜けると、次は風車小屋の中に入っていく。風車小屋の中は、下の砂場の中に落ちないように吊り橋を渡っていかないといけない。
吊り橋は要所要所で崩れ落ちるが、崩れる場所は毎回決まっている。人のプレイを見たりして覚えよう。特に注意しなければいけないのは、アリ地獄の巣の上のあたりだ。また、アリ地獄は無敵なので攻撃しないで、さっさと逃げよう。
風車小屋から出ると、火のついた風車が回っている。こいつは一気に抜けないように

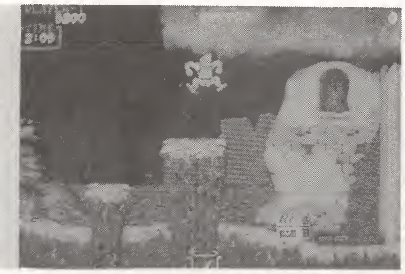

火が一番高い所で1回やりすごして進もう。

して、火の棒が一番高い所に行ったときにしゃがんで行けば問題ない。
その後は、人骨の山の上からレッドアリーマーがガイ骨を降らしてくる。ここで立ち止まるとガイ骨に当たってしまう。さっさと走り抜けよう。
すると、レッドアリーマーが降りてくる。レッドアリーマーのダメージの与え方は2通りある。
まず、レッドアリーマーが地面に降りた時だ。この時は

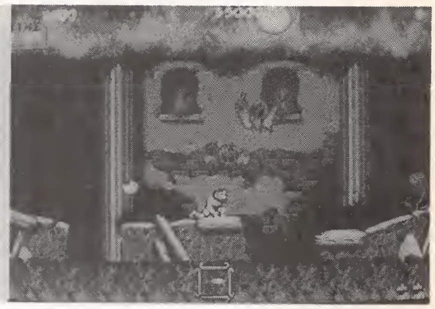

自分の真上に来させないように!

ヤリかナイフでジャンプしながらまず高い位置に1発、着地寸前にもう1発投げよう。
このように高さを変えて、同時に2つ投げればたいてい1発はダメージを与えられる。
もう1つは、レッドアリーマーがナナメにつっこんで来た時。攻撃しつつ、しゃがんでかわそう。
レッドアリーマーで、一番怖いのは、自分の真上から垂直に突っ込んで来る時だ。自分の真上に来させないように注意しよう。また、どうしても怖い人は、ずっと右に逃げれば、たとえやられても2面の後半からスタートすることができる。
レッドアリーマーの次は、地面が陥没したり盛り上がったりする所に来る。ここでタイムが戻り、宝箱も数え直しとなる。
1個目の宝箱は、2つめの陥没する地面にギリギリまでのっかっていると出る。2個目は盛り上がってくる2つめの地面の所でジャンプすれば出る。両方とも出しておこう。2個目はヨロイがある時は開けてヨロイを出しておこう。
さて、ここで火炎の村に突入するわけだが、ここでの強

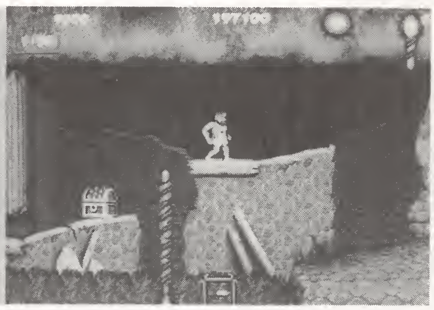

落ちていく地面に乗ると出る。


後半の2個目。

敵は炎コウモリだ。前半の炎コウモリは4匹ごとに出てくる間隔があくので、そのスキに進んで行くのが、かなりめんどうくさいが安全策。
後半は、炎の柱が上や下から飛び出して来て、柱が止まった所から自分を狙って炎コウモリが飛んで来る。自分の位置で炎コウモリが飛んでくる角度が決まるので、それをよく見きわめよう。
また、後半のグリーンモンスターが2匹いる直前では立ち止まらないこと。ここでくらうと、必ずといっていいほど下に落ちて1発死にしてしまう。一気に行くか、一気に


ここでは絶対立ち止まらないこと。

戻ろう。
宝箱の3個目は、ハシゴを登る直前でジャンプで、宝箱の4個目はボスの直前で後に出る。3個目までちゃんと全部出しておけば、4つめでヨロイが出せるぞ。
ボスのケルベロスは、左右


宝箱を全部出していると、これがヨロイになる。

に大きくはねながら火の粉を降らせてくる。大きくジャンプする時と低くジャンプする時があるが、ケルベロスに体当たりされない程度に近づいて、しゃがんで撃っていれば



ケルベロスのパターンを見切ろう。

何てことはない。

気になるのは上から降らしてくる火の粉だが、これは上撃ちで消せるのに気がつけば楽になるだろう。上ばっかり撃っていて体当たりされないように注意だ。ケルベロスは剣以外の武器なら何でも大丈夫だぞ。

STAGE 3

SCENE1 ランクル男爵の塔

スタートすると、床が上にどんどん上がっていく。始めはフライング・ゴブリンの落としてくる岩に注意。後半は天井につぶされないように右へ走っていなかければならない。

フライング・ゴブリンは上から岩を落としてくる他、曲線を描いて体当たりしてくる。下まで来ると、横からつつこまれることがあるので、できるだけ上にいるうちに撃ってしまおう。こいつらはパターンにならないので、ひたすら気合でよけること。

ここでは、実は大鎌が有効だ。当たり判定が大きく、貫通していくからだ。ただ、4面移行まで大鎌を持ち越してしまうとかなり難しくなってしまうので、取らない方が確実かもしれない。フライング・ゴブリンをたくさん倒せば武器の2〜3個は出るので、ここでナイフ、円盤が出たら変えておいた方がいいだろう。ナイフは3連射、タテは上撃ちの時の当たり判定がかなり大きいので有利だ。



3面の1個目。ヤリよりタテの方が使える。

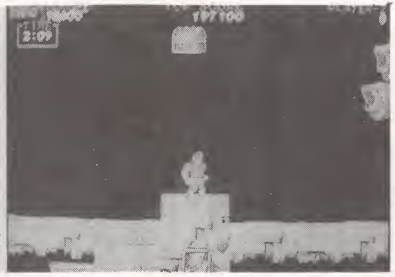
宝箱は1個目は右側を通ると右側へ、2個めは左側を通ると左側へ出現する。どちらも出しにくいので注意しよう。3個目も左側、4個目は鎧泥男を抜けた所に出現する。

鎧泥男は早めに倒して行けばそれほど問題ない。床をはってこないようにしよう。

最後に鎧泥男が出てくるあたりからは、急いで右側に走っていかないと天井につぶされてしまう。ジャンプしながらピホルダーを撃って倒していこう。



3面の2個目。逃がし易い位置にある。



4個目でヨロイを取ると天井につぶされ易い。

途中で壁が出てきて行き止まりかと思ってしまうが、この壁は撃てば壊すことができる。この場所が一番つぶされ易いので、とにかく早くここまで行きつくこと。どうしても間に合わなかったらヨロイをはがしても通りぬけよう。

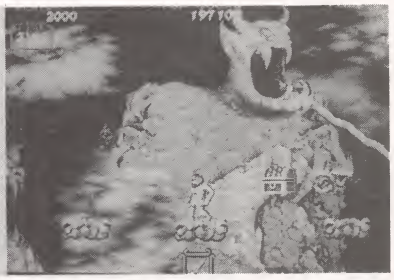
慣れてくると、4個目の宝箱でヨロイを取って進んでも間に合うようになるだろう。本当は、少しくらい右へ進むのが遅れてもテキパキとピホルダーを倒しながら右へ進めば間に合うものだ。

ここは魔像から舌が伸びてきて、その上を渡っていかないといけない。下に落ちたり、魔像に喰われたり、つぶされたりすると1発でやられてしまう。



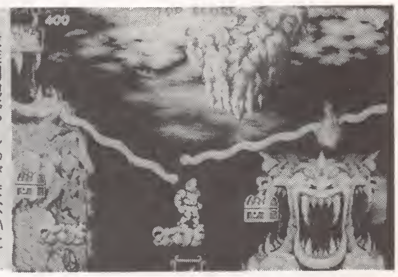
こんな所にも宝箱が…。

ここはやりこんでコツをつかんでもらうしかない。その中で注意しなければいけないのは、宝箱が空中に出現する所だ。ここはしゃがんで宝箱の下を通らないと宝箱に押されて下に落ちてしまう。また、ヘタに開けてマジシャンが出てしまうと辛いぞ。

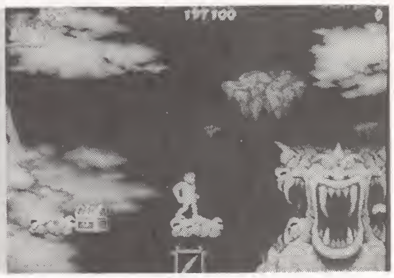


後半2個目の宝箱。押されて落ちないように。

その直後、ナナメ上に舌が伸びている所は、しゃがまないと上の岩にはさまれて死んでしまう。また、その直後に青い火があるので、岩をくぐり抜けた後、すぐ右へジャンプしてとびこそう。そしてそのままにしていると魔像にくわれてしまうので、下で動いている床に飛び移ろう。ここもタイミングを合わせないと下に落ちてしまう。



最難関地帯。しゃがまないと岩につぶされる。



4個目の宝箱。取るにはテクニックが必要。

さて、ボスの〝ガスト〟は動きにいくつかのパターンを持っている。体当たりされないためには、パターンを把握することが必要なので、ここで紹介しておこう。

●パターン1　自分の周囲を大きく回る。

ここの時はチャンス。上下左右に狙って撃とう。



〝ガスト〟とは右よりで戦うように。

●パターン2　自分を狙って蛇行する。

これが一番怖い。うまくかわそう。(絶対かわせないこともある。)

●パターン3　自分と関係なく小さく円を描いて回る。

大きく回る時と間違えないように。うっかりして自らぶつかることもありがち。

この中で、大きく回ったり、小さく回る場合、イナズマを出して、攻撃ができない時もある。

武器はナイフ、円盤が有効だ。よく狙って効率良く当てよう。

さあ、来月はSTAGE4、5移行までしっかりフォローするつもりだ。もう2周クリアしてしまった人も多いかもしれないが、ぜひ多くの人に2周クリアを体験してもらいたい。1面、2面が難しいゲームだが、だからといって4面、5面がそれ以上に難しいわけではない。運が良ければどんどん進めるぞ。

さあ、くじけないようにがんばろう!! クリアした時のうれしさは、苦労した分だけ大きいものだから。

テトリス(基礎編)

サラリーマンが久々にハマッているパズルゲームだ。
ほら、よく見ると100円玉の方がテトリスしている!?

文/やまかわ悠理　　図/海軟風

操作とルールのおさらい

4方向レバーに1つのボタンで操作します。

レバーの左右で、落下中のブロックの左右移動。レバーを同じ方向にいれると、あっというまに外側にブロックが移動する。

レバーを下にいれると、ブロックがあっというまに落下する。

ボタンを押すと、ブロックが反時計まわりに90度回転する。壁などにブロックがくっついていると回転しないこともある。

ブロックをひたすら横1列に並べてラインを完成させるのが目的で、ブロックが天井に達するとゲームオーバー。

ブロックの特徴

このゲームでは、7種類のブロックがある。それぞれの特徴を次に上げよう。

①:テトリスを完成させるためにはなくてはならないブロック。テトリスを完成させることができるのが長所だが、その反面デコボコにブロックが置いてあると、どこにブロックを落としていいか迷わされるブロック。主に縦長にして使う。

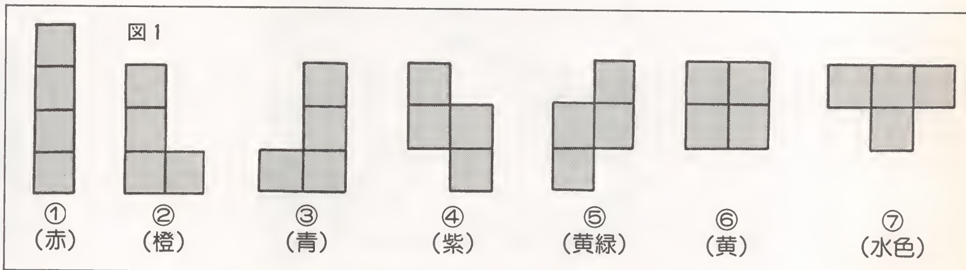
②③:見ての通りLの字のようにくっついているブロック。③は左右対称。このブロックは使い道がかなりあり、どの角度にでも対応できる。

④⑤:いまいち使えないブロック。連続して落ちてくると涙が出てくるほど悲しくなってくる。デコボコにぴったり落とす時に使うが、それでもいまいち使えない。

⑥:平地があればまったく問題はないのだが、デコボコが多いと苦しめられるブロック。

⑦:一番使えるブロック。ほとんどのブロックに対応してしまう。

図1



実践!ブロックの使い方

ここでは状況に応じたブロックの使い方の例を説明しましょう。

①のブロック

図2のような場合、ブロックを残すよりもラインを完成させてしまう方がよい。例外中の例外。とっさに反応できれば素晴しい。

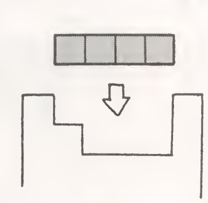


図2

②・③のブロックその1

図3のようにへこみにはめてしまうのがポイント。

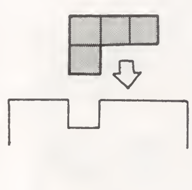


図3

②・③のブロックその2

同じブロック同志で2×4のブロックに化ける。横方向でもいっしょ。連続して落ちてきた時に有効。(図4)

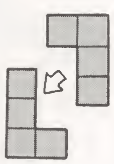


図4

④・⑤のブロックその1

図5のように、連続してはめられるように逃げ場所を確保しておく。

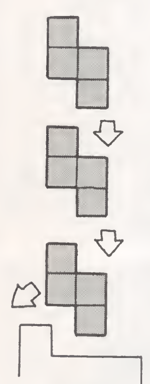


図5

④・⑤のブロックその2

最も無駄の無い使い方。それでも邪魔なブロックが残ってしまう。(図6)

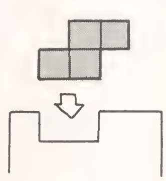


図6

スライドテク

ちょっと手元が狂ってすきまができてしまった場合、図7・8のようにブロックを動かせばぴったりおさまってしまうのだ。実際慣れてしまえば、こんなミスはでてこないんだけどね。

図7

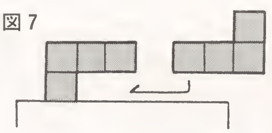
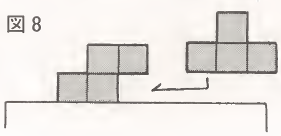


図8



超初心者向けいけないパターン集

ここでは、初心者がやってしまいがちなミスを挙げておきましょう。

その1　空白パターン

図のような状態の時、初心者ははじっこが好きなようで、この悪い例(図9)のように

愛読者大プレゼント

ありがとう30号

AOUショー入場券50名

開催日は3月1日（水）と2日(木)の両日。午前10時～午後5時。

このAOU'89アミューズメント・エキスポの入場券をゲーメスト愛読者のみなさんに抽選で50名様にプレゼントすることにします。

なぜか。理由があるのです。今回のAOUショーは主催者の意向として入場券の当日売りを一切しないこととなったからです。前売券も一般の人は購入できません。入場券は会場に出展している会社・団体、AOU会員所属ゲームセンターを対象として有料で発行されます。

入場券を入手した出展会社やゲームセンターはお得意先招待という形で一般の人に入場券を配布するということになります。

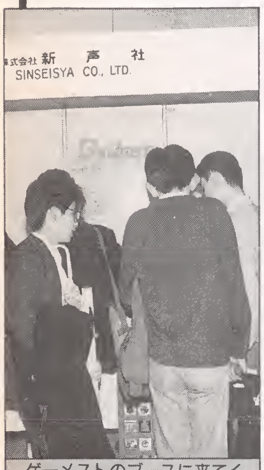
ですから、当日会場で入場券を購入できた昨年までと違って、入手が難しくなりました。入場したい人はよく行くゲームセンターの店長さんなりに入場券のことを聞いてみることをおすすめします。

会場は新宿NSビル・地下1階展示ホール。新宿駅西口より徒歩10数分。

ゲーメストも出展の予定。こんな企画をという希望をどんどんお寄せ下さい。

入場券・愛読者プレゼントにご応募の方は官製ハガキに氏名・年令・住所を明記の上「ほしいよー、AOUショー入場券愛読者大プレゼント係」まで。メ切りは2月15日。当選者は発送をもってかえさせていただきます。

●AOUショーとは、ゲーム場の管理、運営するオペレーターの団体が行うビデオゲームの春の祭典です。



ゲーメストのブースに来てくれたお客さんたち



昨年のAOUショーは大盛況

SCOREについて

・ラインを消した時に与え、同時に複数ライン消す事とレベルにより下表のようになる。

LEVEL / LINES	0&1	2&3	4&5	6&7	8以降
1	100	200	300	400	500
2	400	800	1200	1600	2000
3	900	1800	2700	3600	4500
4	2000	4000	6000	8000	10000

＊ブロックが全て消えた時は上記の得点がさらに10倍になる。

・ブロックを早く落とした高さの距離により1点～20点与え、レベルにより下表のようになる。

LEVEL	0&1	2&3	4&5	6&7	8以降
倍率	×1	×2	×3	×4	×5

やってしまいがち。空白が3つできてしまい大きな損。

ここは、良い例（図10）のように空白をなるべく少なくさせる方がいいでしょう。1つの空白なら、すぐにリカバーできることでしょう。

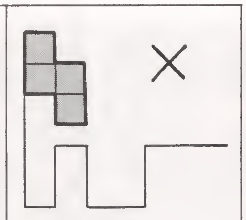


図9

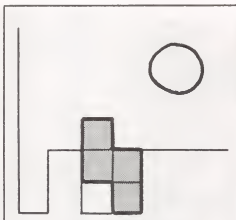


図10

その2 超高層ビルパターン

まれに同一種のブロックが連続してくることがあり、④・⑤のブロックが連続して10個くらい落ちてきて、ひどい目に合うこともあります。

ここでは、⑥のブロックが連続して落ちてきて、すき間を作りたくないためにどんどん同じ場所に積んでしまい、超高層ビル化してしまうのが悪い見本。（図11）

あまり、良い見本ではないかもしれないですが、順番通りに積むのがベター。（図12）

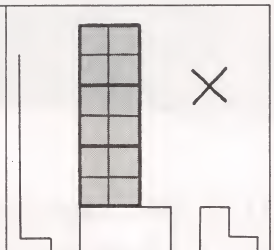


図11

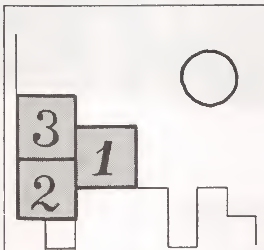


図12

その3・ミスしたあとの処理

図13のようになってしまったとしよう。この場合、とにかく空白の上にはブロックを載せないで、フタをしてしまったブロックを消しに行こう。

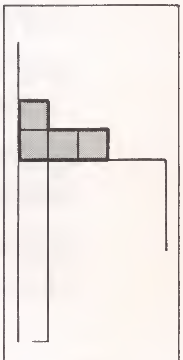


図13

LEVEL5～9の対策

最初のうちは全然落下スピードが遅かったのが、LEVEL5あたりから徐々に速くなり、LEVEL9なんかはベン・ジョンソン顔負けの速さなのである。

こうなる前に、LEVEL5のあたりからブロックを上に残らないように消しておき、少しでも時間をかせごう。

LEVEL7くらいになると、少しのミスがゲームオーバーになってしまう。ミスはなるべくしないように。

また、落下するブロックが下のブロックに着いても、しばらくは左右に動かせる。少しでも下に落とし、隙間をなくそう。

ラインを完成させると、しばらくコンピュータが悩んでくれて、プレイヤーに考える時間ができる（わざとコンピュータが時間を与えてくれているという説もある)。この時間内に次に見えるブロックをどこに落とすかしっかり考えよう。

LEVEL9を越えると、スピードがいきなり遅くなるので、なんとか持ちこたえよう。一瞬の判断力とレバーさばきがポイントだ。

LEVEL9をコンスタントに抜けるようになれば、立派な「テトリスト」（こんな言葉あるのかな!?）

まとめ 1にも2にも慣れ・・

このゲームは良く使われる言葉だが「習うより慣れろ」というのがあてはまる。

日中はゲーセンで修行をし、自宅に帰ってパソコンやファミコンで特訓すれば、きっと上達するだろう。(そこまでする人はリッパ。)

では、諸君の健闘を祈る。

憧れのビデオゲームを君のもとに！

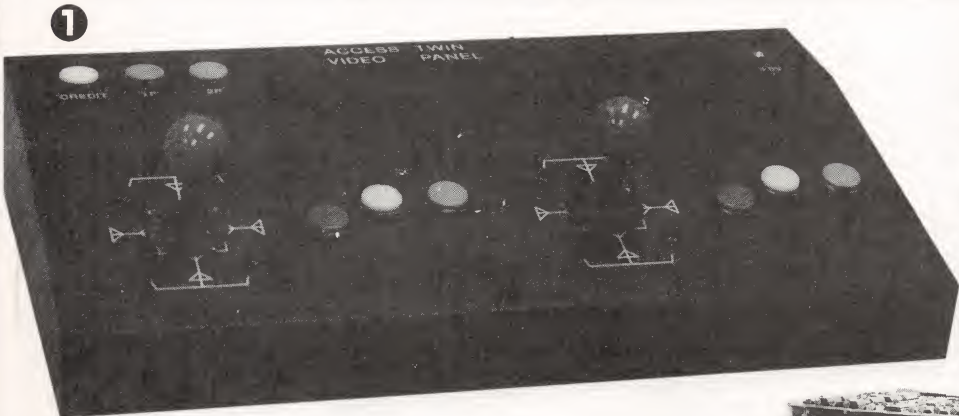
新製品

静かに楽しみたい君はヘッドホンで!!

ACCESS-TWIN

●アクセスが自信を持ってお勧め出きるMulti Typeコントロール・パネル●

❶



❶ACCESS-TWIN

- ■7×23×42(cm)
- ■2レバー・6ボタン。
- ■ビデオ端子付対応。
- ■アナログRGB端子対応。
- ■ヘッドホン装着可。
- ■その他の装置については仕様書をどうぞ。
- ■色は黒、白／茶ツートンカラーの2タイプあります。

❷TVG-P　40×40×45(cm)

ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

❸ZERO-ONE

16.5×26(cm)

❹PCB

多数在庫あります。

❺テーブルゲーム機

14インチ、18インチ

❷



❸



2人でやれば



面白さ百倍！てもんだ

●詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記までご請求下さい。

アクセス

G3係

☎(0425)36－7131(代)

〒190 東京都立川市砂川町8－62－5

ゲーメストアイランド



↑（長野県　霧沢陽さん）★う、美しい!!（印刷にどの程度出るかは不安だけど）テレカ当たり。

今月のボツはいやだっ!!

満足にプレイできないゲーム機で営業するなんて‥

☆先日、あるゲーセンに久し振りに行った時のことです。何とイメージファイトが入っているではないですか。しかも3台も。

　ニューゲームだけあって、どの台も並ばないとプレイ出来ないほどの人気ぶり。が、良く見るとカウンターの前にある台が開いているのに気が付き、さっそくプレイ。

　!?……なんと8方向に動くはずの自機が4方向にしか動かないのです。そう、この台のレバーは4方向レバーなのでした。「しまった!!」と思っても時すでに遅く、しかたがないので店の人に言うことにしました。しかし、カウンターの方を見ても店員の姿はありません。そのままブツブツ言いながらプレイしていました。

　すぐに自機が死んだので、また回りを見まわし、向こうから店員が歩いてくるのが見えたので、呼びました。その店員は新しく入った人らしく、前に来た時にはいませんでした。

　僕：すいません。このレバーおかしいんですけど…。

　店員：あぁ、そのレバーかい。それは4方向だよ。

　僕：それなら、どうして電源を切っとかないのですか。

　店：だって、その台はもともと4方向レバーだから仕方がないよ。それに、どこも故障していないのに、電源は消せない。

　僕：8方向のゲームを4方向でやらせるなんて、故障しているのと同じじゃないか。

　店：なに、このガキ、わかったような口をきくんじゃねェ!!

　僕：ガキでけっこう。ちゃんと8方向に直してください。

　店：おまえなんかに言われる筋合いはない!!

　僕：じゃあ、とりあえずお金返してください。

　店：おまえなんかに返す金なんかない!!

　僕：壊れているゲームをやらせておいて何を言う。

　店：生意気なガキだ!! おまえなんかさっさとここから出ていけ!! 2度とくるな、出入り禁止だ!!

　僕：誰がこんなひどいゲーセンに2度とくるものか!!

　……僕はそのゲーセンから出ていきました。くやしくて涙が出てきました。

　ゲーメスト7月号（88年）の北海道・恵庭市のNTK店長、石井さんの話を読んでから、100円の価値を改めて考え、その重みを知ってから、レバーやボタン、モニター等が壊れていれば、店の人に言って直してもらうように心がけてきました。でも、今度のことで、店の人にそれらを言うのが恐くなってしまいました。

　自分は正しいと思うことを言っても、店員にさんざんけなされ、そして出入り禁止までくらうとは……。今までいろいろなゲーセンに行き、ゲームをやってきましたが、今度のようなことは初めてです。「あのゲーセンには2度と行くまい」と心に決めつつ、また日本中のゲーセンの店長、または店員が石井店長さんみたいな考え方になってくれればいいな、と思っています。

（北海道　ESCーうさぎさん）

★100円の重み。よくわかりますよ。しかし、コンパネってゲームにあわせて取りかえるのが当然なのに「4方向の台だから」なんて言いわけにもならないと思うんだけどね。（そう言えばレバー操作のパックランドなんてのもあったなぁ…）テレカ当たり。



← （埼玉県　爆田プロジェクト妙島こと滝亜理生君）★あの強さはやはり忍者といえるでしょー!?

ゲームはバクハツだ!!

最近笑えるお便りが少ないなーって思ってたりします。以前のアイランドだったら、このコーナーも毎回大笑いしてたのに。それに輪をかけるように突然出てくるおたやんのつまらないギャク。何とかなりませんかね!?（悪かったわね!!㊞）

——東京都　トライアスロン君

バキッ!! あれ!? 一瞬あせったけれど…

☆学校近くの某ゲームセンターに行った日でした。そこのゲーセンは1週間程前からALL50円になり、客が数倍にも増えて大変混雑していました。両隣りにもゲーセンがあり、この店以外は皆100円。

気合入ってるなーと思いつつ、ふと見るとグラディウスIIが空いている!! ラッキーラッキーといざプレイ。

1面順調。2面順調。あれ？ 3面順調。お？ おお⁉ 4面ちょっと苦しい。ありゃありゃ？ レバーが下に行かない!? 「なんてこったい、オーマイゴッド!!」

ムキになって力をこめればこめる程、ビックバイパーは直進するだけ。「ガッデーム!!うき――!!」ありったけの力をこめてレバーを手前に引っぱる!!

……「バキッ!!」……すさまじい音とともにコンパネがふっとんだのです。

前に座っていた友達の笑いがひきつり、一瞬店内の全ての音が止まった様に思えました。静かに去っていくギャラリー達。何度かはめ直そうとしましたが、無理。もちろんGAME　OVER。

どーしようかなー、逃げちゃおうかなー。足には自信がある!! という誘惑が頭をよぎったけれど、結局店員に訳を話して誤ることにしました。

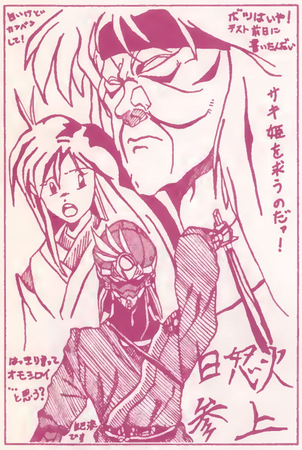
「あのうグラディウスIIのコンパネなんですけど…とれちゃって…」「えっ、コンパネ？ ああ、ハイハイ…」

その店員は何を感違いしたのかキーを持ってくると、台を開け、ふっ飛んだコンパネを手ぎわよく入れ直し、な、なんと1クレジットまで入れてくれて「どうもすいません。どうぞ」と言ってくれた。

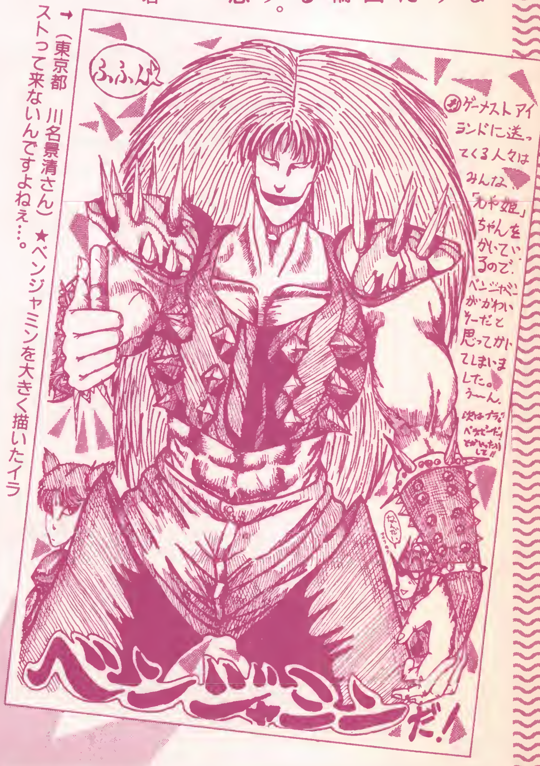
僕と友人は笑いを必死にこらえながらゲームを続けました。やっぱり素直に申し出たのが良かったのでしょうか？ ラッキー♡

（茨城県　安全靴君と友達になりたいスワンキーズ大好きシド君）

★こ、これぞ取りはずし自在ワンタッチコンパネかあ～!?

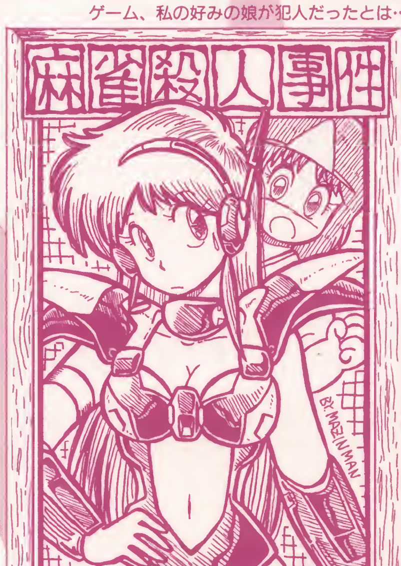


→（山口県　須山マコト君）★ビデオの方は見たかな？



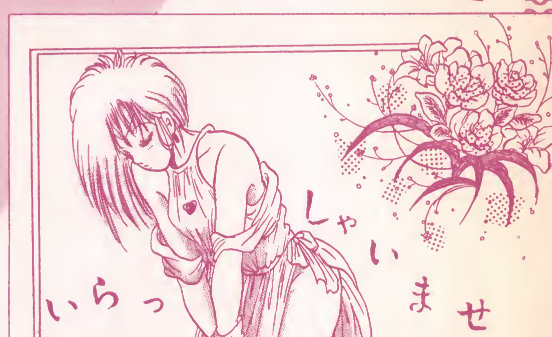
→（東京都　川名景清さん）★ベンジャミンを大きく描いたイラストって来ないんですよねぇ…。

↓（大阪府　MAZINMAN君）★まさかこのゲーム、私の好みの娘が犯人だったとは…。





←（東京都　田尻健一君）★PCエンジンに移植されて人気再燃焼!?

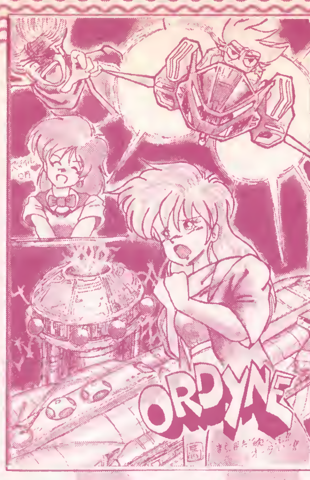


→（神奈川県　長谷川裕世さん）★い、色っぽいシルフィー♡

いきなりくいず!!



（神奈川県　内山智君）★ギャハハハハ!! いい味が出てるぞぉー!!



↑（埼玉県　馬鈴薯君）★いらっしゃいませ♡…スマイル0円…マクドナルドかいな。



↑（兵庫県　さーむら君）★GAMCONの時は楽しかったですよ。引退する前にまた関西方面に行きたいですね。（私信）



↑（愛知県　Z・TENPLE君）★ああ悲しきかなチェルノブの最期。

突然ですが―― あったらいいなこんなゲーセン

☆モニターに輪島塗りが施されているぶるじょあちっくなゲーセン。

☆基板のつかみ取り大会がマンスリーで実施される。…のはいいが、時々帯電していて死人が出ることがままあるゲーセン。

☆スウィートランドに納豆がすり切り一杯はいっているイカしたゲーセン。

☆腕相撲ゲームが置いてあるゲーセンはよく見かけるが、舌相撲ゲームが置いてあるのは、あちきが知る限りではPC巣鴨だけじゃろーて。（本気にしないように…御）

（東京都　ダルセーニョ矢本君）

★……。私は店員さん全員がきれーなおねーさま♡という店がいいなー。ムフフ…。

いやーあせりました ゲーメスト大賞の悪夢

12月5日、その日は事件が重なっていました。（皇居の大さわぎと東中野駅の列車事故）こんな波瀾の日にもう1つの波瀾が起きようとしていたのです…。そーです、ゲーメスト大賞の授賞式での出来事でした。

読者代表の1人として選ばれ、うかれつつ午前10時には九段会館に来ていました。別に1番最初に来たわけではない（少なくとも2～3人は先に来ていた）のに、なぜか1番先に記帳してしまったのです。これが悲劇のはじまりとは…。

列車事故のため、30分程開始が後れたけれど、なんとか無事に授賞式が始まりました。ゲーメスト大賞、特別賞の発表の後に、突如不幸がふりかかってきたのです。

……「では、ベストシューテング賞のプレゼンテーターは、愛読者代表として茂在さんにお願いします」……この一言でパニックにおちいっちゃったけど、なんとかセリフを考えてマイクの前へ!!

……舞い上がってしまった。そして何が何だかわからないまま授賞式は終わり、自己嫌悪におちいった自分がいました。（おそらく笑っていた人達が多かったから、とんでもないことを口走ったのでしょう…。）

その後の立食パーティーでぜんじさんに平あやまり、GOD鈴木さんに平あやまり、ベストシューティング賞を受賞されたコナミの代表の方に平あやまり、その他の読者代表の皆様に平あやまり。とにかく会う人に平あやまり。

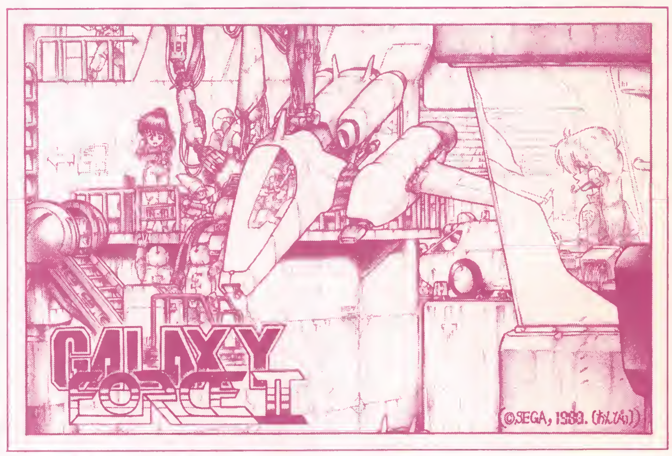
こんなにみじめな気持ちになったのは、PⅢで四暗刻テンパって香澄ちゃんに先に自模られて以来です。

この後、読者代表の方々と意気投合し、神保町でゲーセンめぐり。ところがワールドスタジアムコールド負けなど散々たるスコアに打ちのめされるわ、帰りの電車でスシづめになるわ…はっきり言って12月5日は「私は貝になりたい」の気分でした。

教訓…記帳は先に書くべきではない! オソマツ。

（埼玉県　茂在忠雄君）

★キミはプレゼンテーターを立派にこなしたわけだから、あやまる必要はないゾ。私の三枚目司会ぶりよりもよっぽどGOODでしたよ。テレカ当たり。



↑（群馬県　おんぴい君）★ボールペンだけ!? オミゴトII テレカ当たり。

ふれあいゲームの世界

1月号ゲーム懸賞論文「デュアルウェイの青春」の岡見さんに感謝!! あなたのメッセージが、どんなに僕を力付け奮起させた事でしょうか。アウトラン完走できたのもあなたのおかげです。本当にありがとう。

――鳥取県　林原厚文君

言葉の壁も乗り越えて…ガイジンさんと友達のワ!!

☆ちょっと古い話（夏休みのとき）ですが、聞いてください。

私こと家庭科のお慶は、シニアスカウト（ボーイスカウトという団体の1ランク上）に入隊していまして、夏休みに日本ベンチャーという名で大会（全国のシニア隊でのキャンプ）に参加しました。大会は富士朝霧高原でおこなわれ、外国からも200～300名のシニア・リーダー達が参加してきました。

開始して4日目の朝、大島へ移動（他のとこ行ったやつもいるんだよ）して、その帰りの船の中でのできごと!! 一生の思い出になりました。

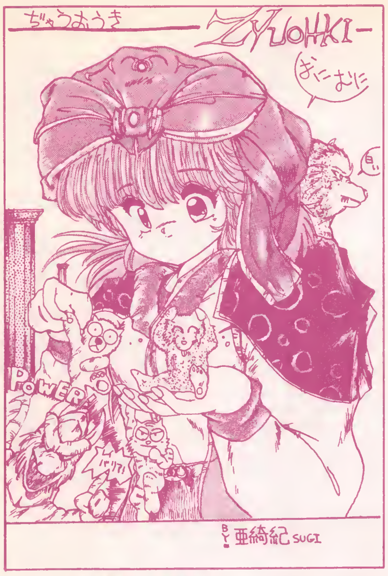
その船の中には、なんとゲームコーナーがあり（くにお君やアルカノイド、スターフォース等のOLDなゲームが主）けっこう人が集まっていたのです。

僕は平然とあたりまえのようにスターフォースを始め、ラリオスを合体前に撃破!! すると隣りで見ていた外人からほめられたのです。ゲームオーバー時にも「ナイスプレイ」と声をかけてくれました。

ゲームがきっかけで、外人とも仲良くなれる! いいですねぇー。（ゲーム懸賞論文に出しゃよかった…）

（静岡県　家庭科のお慶君）

★ゲーム懸賞論文に出しゃよかった、って？ そこが気に入った。



↑（千葉県　亜綺紀君）★♬あなたもオオカミに変わりますか～あなたがオオカミなら恐くな～い～♪（昔は石野真子のファンだった）

僕の小さな不思議な体験 思わず「ちがいます」

☆これは、僕がある日デパートのゲーセン（プレイランド）に行った時の話です。休日だったので、家族連れがかなりいました。

店に入った時、運がいいことに忍者ウォーリアーズの席が空いていました。早速プレイ。1面目は調子良く、ほとんどノーダメージでクリアできました。

「うん、いいぞ」

と思いながら2面も進んでいくと、突然誰かが僕の手首をつかみ、続いて「ダメーッ、かわいそう!!」という声が聞こえてきたのです。

声の主は7歳ぐらいの女の子と5歳ぐらいの男の子（たぶん姉弟）でした。僕が「かわいそうって、何が？」と尋ねると「あのワンちゃん、かわいそう」と返事。どうやら苦無で忍犬を斬殺していたことを言っていたらしいのです。「いや、あれは悪いワンちゃんだからね」などと説明しても、まるで分かってくれませんでした。

戦車が出現したので、安全地帯へ逃げようとしたのですが、邪魔されて操作しにくく、哀れくノ一は機銃掃射をモロに浴び、そのままゲームオーバー。同時に2人もどこかへ行ってしまったのです。

……僕は何も言えませんでした。

その後、気をとり直してメルヘンメイズをやりました。しかし、あと少しでクリアというところで、さっきの姉弟がまたもや僕の手を…。今度はトランプ兵を落としていたことに文句を言っているようでした。当然アリスは奈落の底へ…。

本当はその時怒鳴りつけてやりたかったのですが、相手はまだ小さな子供。「お願いだから、もう邪魔しないでね」と優しく注意するだけにとどめておきました。2人はキョトンとした顔をして、そのまま10円のジャンケンゲームの方に歩いていきました。

こうも失敗続きでは面白くないので、今度は大得意のストリートファイター（テーブルタイプ）をやりました。しかし「2度あることは…」という言葉は真実だったようです。

対アドン戦で1勝1敗で迎えた第3ラウンドのことでした。アドンが回転キックをしかけてきたので、それに合わせて昇龍拳を繰り出そうとした瞬間…僕は3たび手をつかまれました。隆はアドンの連続攻撃をくらってKO…。もう開いた口がふさがりませんでした。

ところが、それだけでは済みませんでした。その娘のお母さんらしい人が来て「どうしたの？ 何やってるの？」と尋ねると「だって、このお兄ちゃん、みんなのこといじめてばかりいるんだもん」と女の子が答えたのです。「ち、違います、誤解です!」などと必死で弁解しましたが、あの時の周囲の疑わしそうな視線といったら…。恥をかきましたよ、本当に。

（千葉県　ランダムスター君）

★子供の目ってハッとさせるところがあるんだよネ。どのように感じ・考えるかは人それぞれ。そんなエピソードですね。



↑（京都府・結城サイテーえみさん）★皆さんはエミリー派？それともルーシー派？（やはりモヒカンでしょう。）

小市民的ゲーマー度ちぇっく

☆以下の質問に
○×で答えて下さい。

1. 獣王記のオオカミになった時、火の玉を出すのを見て「あっ、かめはめ波だ」などと言ったことがある。
2. テクニックよりお金をたくさんつかって、要するに質より量でゲームをクリアする。
3. 得意なゲームでやられると言いわけを言ってしまう。
4. 1人ではゲームセンターに行かず誰かとつるんで来る。
5. ゲーメストを読んでいる。
6. テクニックを知っているができない。
7. たとえ飽きるほどやりこんだゲームでもクリアできるものなら必ずやってしまう。
8. いろいろなゲームをやるのはいいが、1つもクリアできない。
9. 初めてやるゲームでやられて「つまんねェゲームだ!! もう二度とやらねえよ」などと言ったことがある。(とか何とか言ってもまたやる。)
10. 最後の忍道やグラディウスなど、3つボタンのゲームで必死に連射してボタンをまちがえたことがある。

○の数が…

0の人…いいゲーマー、もしくは悪いゲーマーです。
1～5の人…少しは小市民的なところがあるかも？
6～9の人…超平凡な小市民的ゲーマー。もうちょっと変わったことをやってもいいんじゃない？
10の人…単なるウソつきです。(⑦と⑧が両方○になるわけがない)

（茨城県　ハミチン君）
★♬あぁー、小市民…。



←（北海道・川村真理さん）★シルフィー見たさにロストワールドをプレイした人も多いだろーなー。

「デュアルウェイの青春」にカンパイ

――G・Cカントリーボーイ店長

☆コインジャーナル12月号を読んでいるうちに、ゲーメストと共催された論文発表の1篇に目がとまりました。

岡見頼子さんの「デュアルウェイの青春」です。(注・ゲーメストでは1月号の67～68ページ)思わず、ある女の子を思い出してしまいました。

それを書きます。

実は私共のゲーセンの中にも、高2の時から毎日々々学校帰りに立ち寄ってくれた娘さんがいました。その娘さんは生徒会でも活躍していたようで、活発なお嬢さん。

彼女は確か12～13回目位でアウトラン・ヴァインヤードをクリアしました。ゲーメストに出させていただいたスコアが4月2日の記録、5：03：53。これは、この娘さんにとっては第2位の記録で、1番の記録は7月の初めに出した5：02：46でした。ところがこちら(店の方)のミスでゲーメストにはのりませんでした。今でも申訳ないと思っています。

という、ゲームの好きなすばらしい女子高生のことなのですが、今はこの女子高生も21歳になり、東京のコンピュータ会社に入っています。

最近の便りによれば、近いうちに広島に帰ってくるそうです。その時は岡見さんの記事を見せたいと思います。

もし東京で、BWFと書かれたネームがあれば彼女です。アウトラン、スーパーハングオンなどのわが店の女王です。が、本当に素晴らしい女性です。

私共の店は広島でも田舎にある店ですが、常連など本当にいい連中ばっかりです。

なんか分からなくなりましたが、岡見さんの姿がわが店の女王と重なって目に浮かび思わず書いてしまいました。

岡見さん、またゲーム大好きの女性の皆さん、がんばって下さい。

(広島県・Mr YAMAMOTO)

★私も取り戻したい、青春！ あと60日で社会人。トホホ……。

聞いて下さい 私たちの願いはマジですよ

その1 マルチガイドブックが欲しいのです

☆今、フルスロットル聴いてて「はっ!!」と気付いたんです。

(私の考え)↓TAITOとかの本社って東京だよなー。↓あ、ミッキーもあるし…↓新作すぐ入るだろーし。サイバリオンしたいなぁ。↓もし東京行くことあったら…ガイドとかあれば便利だろーな。そうです！ ガイドブックです!! それもゲーセンとかだけじゃなくって、ゲームメーカーの本社さんや、ボードゲーム、ゲームBOOKの本社なんかも!! ぜひ新声社から、こんな本が出てほしいのです。

イラストはもちろん雑君保父先生♡ 横山浩子さんか六鹿文彦さんもいーですっ!!(ファンなんで…)東京が出たら当然他の所も…。無理ばかり言ってごめんなさい。でも、これは私の新しい夢の1つです。

(福島県　地方ゲーマー《私はおたく》に愛の手を！ という女の子)

その2 PIIビデオ化お願いだあー!!

☆12月号の正直トマス君、僕もPIIビデオ化に大賛成です。あのゲームは麻雀ゲームでもハイレベルの完成度と思います。セクシーなアニメーション処理も完璧ですね。(でも個人的にはPIIIの方が好きです。特に、妹の香澄ちゃんがモロ好み。)

PIIは高校生時代、見たことがあったのですが、PIIIを某ファミコン誌で見て…(か…可愛い♡)と思わず惚れてしまいました。その当時、ここ富士市内ではPII、PIIIを見かけることはなかったため、僕はわざわざ静岡まで出掛けたものでした。

実際にデモ画面を見た時も画面に釘付け!!(ほ…本当に…か…可愛い♡♡)しばらくこの状態が続きました。香澄ちゃんのデモもセクシーでしたが、未来ちゃんも♡♡♡

この他にも、お雀子ハイスクール、麻雀刺客、麻雀クリニックもぜひビデオ化して欲しい!!

(静岡県　大日本帝国〝逮捕しちゃうぞ!!〟皇室庁君)

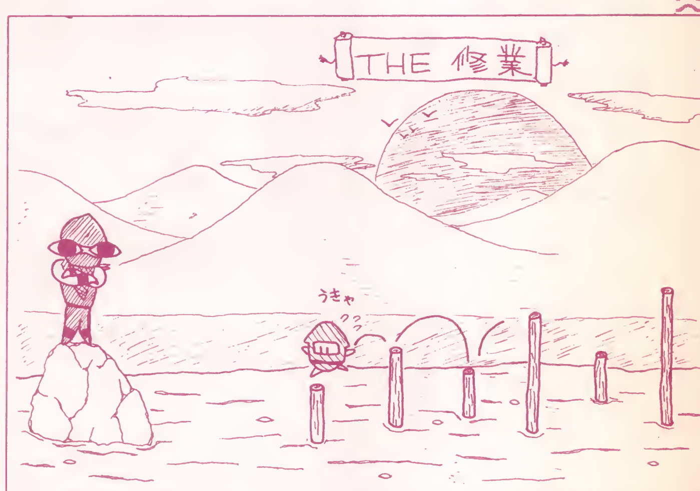
★うわあぁ、煩悩よ去れい!! …ふうふう…最近こういう輩が多くて多くて…。疲れるわホント…。(いーかげんPII PIIIのネタのお便りの多さに胃が痛む思いの㊞)



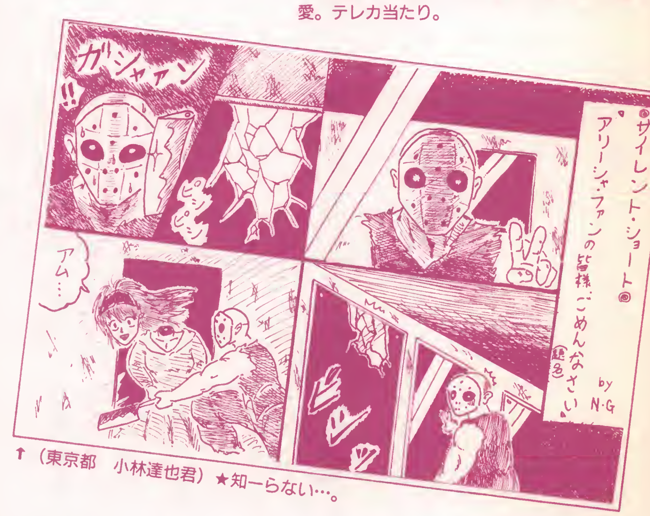
→（千葉県　甘味屋ろお子さん）★アイスクリーム食べてる分にはカワイイんだけど、麻雀やりはじめたら鬼と化すんだもんなー。

パロディゲーム大集合

売れ線のゲームが発売された時はそのゲームのパロディがどっと来る。でもね、頼むからイメージファイトの下ネタパロディはやめてね。今月ほんとにこればっかし…。

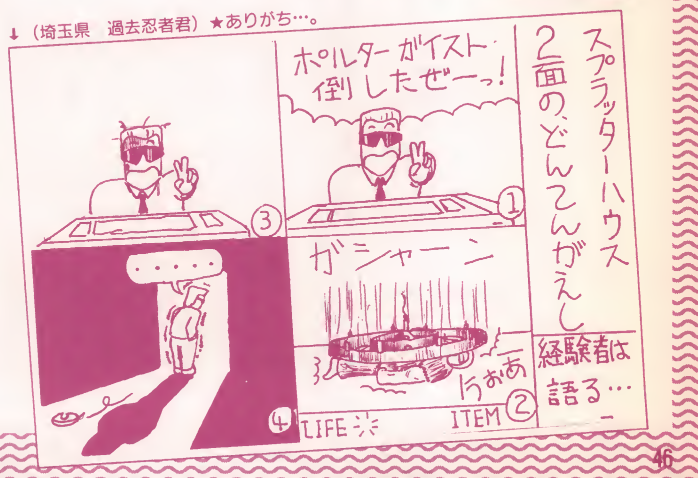


↓(千葉県 VIERRES君)★ああ美しき師弟愛。テレカ当たり。



↑(東京都 小林達也君)★知ーらない…。

↓(埼玉県 過去忍者君)★ありがち…。



ゲーメストアイランドストーリー

by TAITU

☆ある時、ゲーメストアイランドあてのハガキがすべてさらわれた。多くの常連や無名の投稿者が謎を解くべく旅立ち、そして消えていった。君も1人の投稿者として内神田へと旅立った…。

○操作法…レバー1本とボタン2つで主人公を操作する。ボタンはジャンプとアタック。アタックを押すとハガキを飛ばす。

○敵…ザコは没となった投稿者の亡霊だ。各面最後に、さらわれたハガキがあるが、その前にボスがいるぞ。

1面…雑君保父。目をとばしてくる。たいして強くない。

2面…漢炎剣。画面中をはねまわり、インクをたれ流してくる。

3面…おりばぁ君。テレポートしつつ「ごゥごゥ」を撃つ。

4面…隆。波動拳を撃ってくる。

5面…おさる。昇竜拳を連打したり、九連宝燈をツモったりする。

6面…鬼のぜんじ。波動砲とフォース離脱で攻撃する。

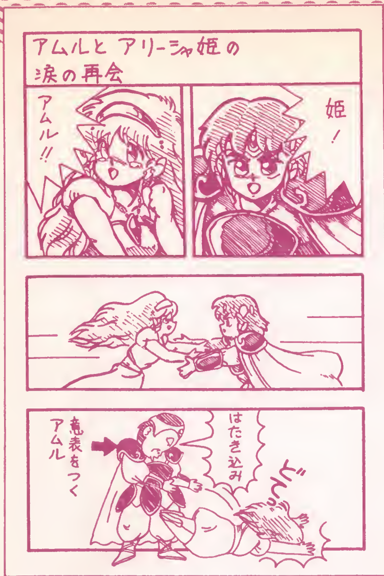
7面…オプションハンター。かみついてくる。固い。

8面…おたやん。テレカをまわりに回転させ、投稿者の亡霊を呼ぶ。

9面には謎のボスがいるぞ。9面クリアで感動(!?)のエンディングだ。さぁ、君もゲーメストアイランド・ストーリーをプレイして、今までのボツのうらみをはらそう!!

(大阪府 ルート1764君)

★もしや9面のボスというのは、あのピコピコハンマーやムチを手にしたお方では!? もう少し細かい設定も考えてみよう…ということで竹です。



←(北海道 Pop Off君)★ジャパニーズスモウレスリーング!! アリーシャはいいメイワクです。テレカ当たり。

パロゲー短編集

☆ポットチェイス (KONOMI)

カップラーメンを食べようとする受験生は、お湯の入ったポットを求めて走る。タイムは3分間のみ!

☆迷惑島 (I-LEM)

1人の不良少年が毎日暴れているため、島の住人みんなが迷惑をこうむるゲーム。

(東京都 アムルの弟君)

☆最後の人情 (トーテム)

人情なんか無くなってしまった200x年のある日、月影は「昔は良かった」などと言いつつ「THE歌舞伎座」をつくった。人々に人情をおしえていくシミュレーションゲームだ。

☆ほすとわらうど!! (ケプコン)

ジュースを飲み放題飲んでしまって、おねしょをしてしまった!! ふとんをほされると笑われてしまうので、お母さんがふとんをほすのをローリングスイッチで360°にゴキブリを投げてじゃまをしろ!!

(茨城県 ハミチン君)

☆サイバイオリン (KAITO)

バイオリンを持ったサイ型ロボットを操って迷路の中から脱出するゲームだ。ボタンを押すとサイがバイオリンを

こちらこだわり派

マナーを考える

プレイをする人、させる人
立場は違っても
いっしょに考えてみたい



★ぜんじの旦那も草場のかげで喜んでることでしょう。
（神奈川県　最近自分の絵を忘れちゃってる転清君）

客のことを考えようともしないアルバイト店員なんて…

☆私はある日、いつものようにゲームセンターに行きました。そこのゲームセンターは店の人がおじいさんなので、アルバイトを雇っています。その日はおじいさんはいませんでした。

早速私がパワードリフトをやろうとすると、バイトの人が自分の友達にそれをタダでやらせようとしているところでした。私はお客だから先にやろうとしました。バイトの人も友達に「やり終るまで待っていろ」と言っていました。

ここまでは良かったんです。そのプレイで私は初めてCコースをクリアし「やった!!」とネームを入れていたら…さっきのバイトの人が「おら、終わったんならさっさとどきな!!」と言って、私の首をつかんで無理矢理どかすのです。

私は「こ、このやろー!!」と思い、カギを開けてる時に後ろからケリを入れてやろうかと思いましたが、やめました。ゲームセンターでいざこざを起こしてはいけないと思ったからです。

こんなアルバイトの人がいる限りは、ここのゲームセンターには2度と行きたくない!!　と思いました。

近ごろ、アルバイトを雇うゲームセンターが（私の近所では）多くなっているけれど、どこの店でもお客なんかそっちのけ。自分のやりたい事をやって遊んでいたり、「あのゲーム壊れてるから直しておいて」と言っても、聞いてるようで聞いていない。何か用事がある時でも、どこにもいない。

こんなゲームセンターが多いような気がします。

先程述べたゲームセンターでは、アルバイトを雇うのに面接をしているのですが、現状がこれでは、面接の意味などまったく無いと思います。アルバイトを雇うのだったら、もっと本当にゲームが好きな人、もっと真剣にお客やゲームセンターのことを考えてくれる人を雇ってほしいのです。アルバイトとはいえ、現場で働いている人が1番私たちの目に入るのですから。

（茨城県　ATM君）

★もし経営者が熱心な人であったとしても、これじゃあ台なしだね。（熱心な経営者だとしたら、そんな人を雇うはずないか⁉）

マナー集をつくってみませんか

——はまきた原人からの提案

☆今までゲーメストアイランドでも話題になってきた、ゲーセンでのマナーについて、私のやっている事をいくつか紹介しましょう。

●ゲームオーバーになったら必ず席を立つ。

ゲーセン内に誰もいない時以外は、とにかく一度その場を離れ、他にもそのゲームをやる人がいないのを確認してからもう一度プレイしましょう。グループでプレイしている時でも、一循環したら離れるのがよいです。順番待ちしている人がいるのに、何回も続けてプレイするのは良くないです。しかし、ギャラリーが次の展開を期待している時は、素直にコンティニューするのもマナーでしょう。

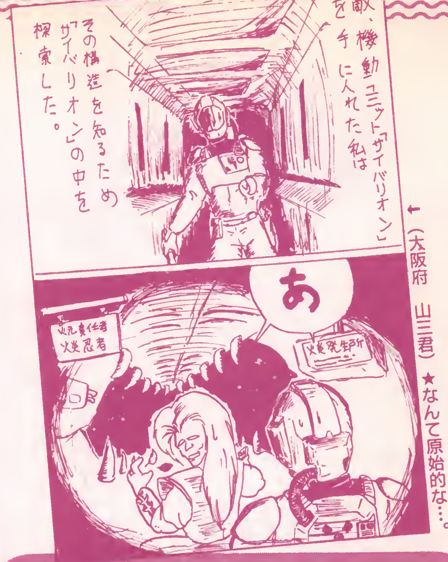
●人のプレイに文句をつけない。

下手なのは分かってても、やはり人に言われるのは気分が悪いものです。人のプレイを見る時は、なるべく離れてななめ後方に位置し、プレイヤーにプレッシャーをかけないように。後ろから「あー、ボーナスポイントのがしたー」などと言われるのは気分が悪いものです。しかし、中にはゲームのスタートのさせ方（スタートボタンを押す）も知らない人が本当にいるそうなので、そういう時は親切丁寧に教えてあげましょう。

ところで、この様なゲーセンのマナーについて一度統一してみませんか？　マナーは人の自由だという人もいるかもしれませんが、「スープは音をたてずに飲む」というように、不偏のマナーもあるはずです。

（愛知県　SKYBLUEさん好きじゃあーっ！のはまきた原人君）

★マナー、モラルはゲーマー自ら定義するもの⁉　皆さんのお便りお待ちしています。



←（大阪府　山三君）★なんて原始的な…。

天まで上がれ凧上げ大会
イメージカイト
by ITEM CORP.

☆君は凧上げが好きな少年だ。ある日、君は思い立って凧上げの大会に出ようと考えた。

まず前半では自分の凧をイメージして設計する。その次にバイトをして金をかせぎ、その金で材料を買い集める。そして自分の凧を作るのだ!!

ここまでを大会の前日までに仕上げないと、恐怖の補習、徹夜での凧上げの特訓をしなければならない。

そして後半戦。ついに大会だ。自分の凧をうまくあやつり、大会で入賞しろ。それで1周クリアだ。

2周め3周めといくごとに大会はメジャーになり、レベルは高くなってくる。そのうえ景気変動で材料の値段まで変わってしまう。ガンバレ、日本1に輝くのは君だ!!

（静岡県　ボケ少年君）

★下ネタばかりのイメージファイトパロディの中で、1番バカバカしくて上品（？）で、笑わせてもらいました。お礼のしるしに松のテレカあげます。（今月はちょっと甘いかな）

☆カブゴンボーリング

（カブゴン）

トラックボールでボーリングの機械を操作して、地中深く穴を掘れ!!　温泉がわき出たら1面クリア。弾いて音波攻撃ができるぞ。

（青森県　加川保広君）

★3人まとめて竹だぁー。今月は短編集の投稿者が多かったけれど、内容的には今一歩のものがほとんど。より一層の努力を望む!!（何を努力すりゃいーんだろーか？）

ご商談コーナー

はやいよるですか？

——商売繁昌していますか？

（長崎・佐世保の言葉＝荒木英二さん）

> このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
>
> なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
>
> 掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆ゲーム基板、スーパーリアル麻雀PII（中古パネル付）を23、000円で。熱血高校ドッジボール部を15、000円で、忍者君阿修羅ノ章、奇々怪界を各10、000円で売ります。全て送料当方負担です。Wハガキで連絡して下さい。

（〒929－13 石川県羽咋郡押水町今浜ト22－26 東真健一）

☆バラデュークの基板を1万円ぐらいで売ります。高く買ってくれる方にはギャラガ、エクセリオン、クレイジークライマー、ハングリーマンなどの古い基板をおまけにつけます。送料別。

（〒654 神戸市須磨区戸政町3－4－13 石黒弘二）

☆ゲーム筐体（コントロールBOX）とゲーム基板沙羅曼蛇をセットで40、000円で売ります。ハガキで連絡してください。

（〒300－33 茨城県つくば市大字上里379 太田光春）

☆ゲーム基板、源平討魔伝に18インチ中古筐体を合わせて48、000円で売ります。Wハガキで連絡を。

（〒471 愛知県豊岡市平山町5－1－8 小林篤）

☆ゲームミュージック、ゲームサウンドニチブツ、SNKのCDを各1000円以上、グラディウス、サイバータンク、アイレムのカセットを各500円程度で売ります。交換もOKです。

（〒656 兵庫県洲本市千草甲315－26 大原一志）

☆ファミコンディスクシステム＋カセット16本＋ディスクカード3枚を2万円で。希望価格を書いてWハガキで。

（〒899－71 鹿児島県曽郡志布志町内之倉3500 春日秀仁）

☆PCエンジン本体とAVブースターにカセット12本をつけて、2万～2・5万円で売ります。（多少よごれあり）多少なら値引きも可。希望価格を書いてWハガキで。

（〒033 青森県三沢市上久保3丁目31－3927 高橋幸治）

買います

☆ゲーム基板サイコソルジャーを25、000円前後で譲ってください。1番安く譲ってくださる方には、セガマスターシステムを差しあげます。連絡はWハガキで。

（〒340－01 埼玉県幸手市南団地3－405 渡辺誠）

☆アーケードゲーム、サイドアームを安く売ってください。（なるべく1万円以内で）1番安く売ってくださった方には、ドラゴンクエスト・イン・コンサートをさしあげます。希望価格を書いて連絡を。

（〒862 熊本県熊本市田迎町出仲間112－9 福富二朗）

☆以前持っていたアサルトの基板を壊してしまったので、どなたか7万円で譲って下さい。また、同人誌を作っている方でアサルトやメタルホーク特集をした方、連絡を。

（〒873 福岡県大牟田市大字白銀700－1 松尾章）

☆ビデオゲーム基板ワンダーモモをできるだけ安価で譲ってください。もちろん送料はこっちが出します。連絡はWハガキで。

（〒547 大阪府八尾市竹渕4－73 箱島章）

☆キョーワインターナショナル製又はアクセス製のコントロールBOXを15、000円くらいで買います。また、PCエンジンのソフトも1000円～2500円にて買います。

（〒651－14 兵庫県西宮市山口町下山口396－1 鍛冶光昭）

☆PCエンジン用ソフトのR－TYPEI・II、ビクトリーラン、戦国麻雀、ファンタジーゾーン、魔境伝説を安価で譲って下さい。希望価格を書いてWハガキで連絡を。

（〒190－11 東京都西多摩郡羽村町富士見平2－11－14 石黒博）

☆ゲーメスト創刊号から'87年10月号（No13）までを安価で譲って下さい。（なるべくきれいな方がいいけど、多少の傷、汚れはかまいません）まずは往復ハガキにてお願いいたします。もし無茶苦茶に安く売って下さるようなら、その人に本気でセガマスターシステム&カセット2本を差しあげます。

（〒651－13 兵庫県神戸市北区八多町柳谷13 中谷広志）

その他

☆ゲーム基板スペランカーIIを何か他の基板は交換してください。Wハガキで連絡してください。

（〒078 北海道旭川市東光六条2丁目 荒木直人）

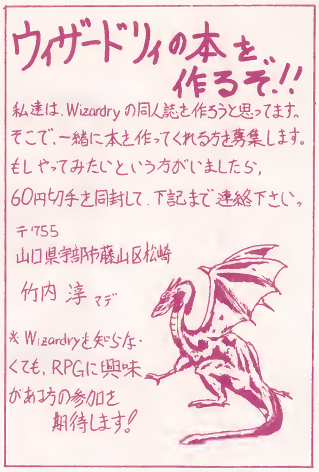
☆全国のコナミファンの方、宝くじが好きな方、僕と文通しませんか。中学生以上の方、男女問いません。よろしくお願いします。

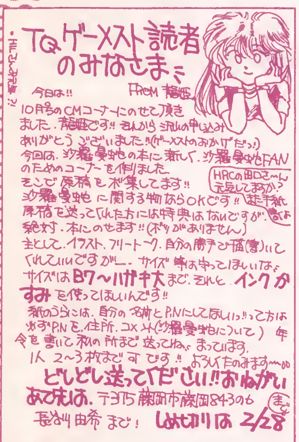
（〒569 大阪府高槻市宮が谷町579－2 5－201 中村正忠）

☆女の子のゲームサークルを作りたいと思います。（男の子もOKヨ！）絵の上手な方、アニメファン、その他いろいろどなたでもけっこうです。いっしょにガンバ!!と思われる方はWハガキ又はお手紙下さい。

（〒590 大阪府堺市南清水町2－4－12 清水彦様方 ㊎）







お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

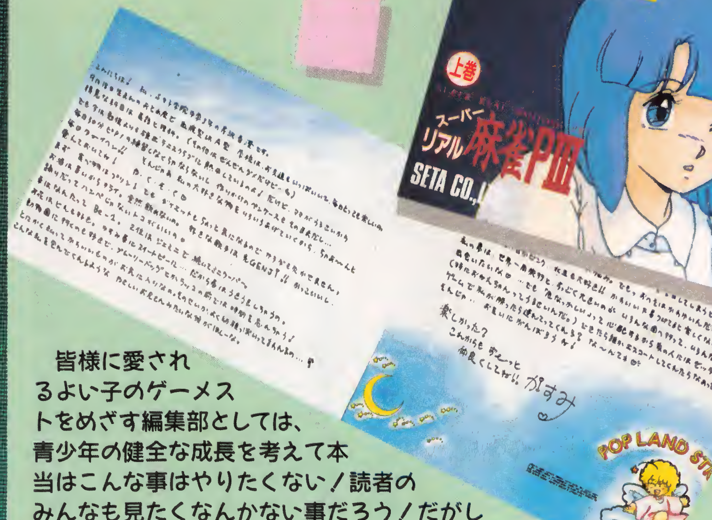
新声社

ゲーメストアイランド係



◀一世をフービしましたね、ロンよりしょう子さん。現実の女性よりビデオゲームの女性の方が燃える人を「しょう子りもない人々」と呼ぶのはこのゲームに端を発しているという。(新声社・おサルさんの㊙ゲーム用語辞典より…)





▲◀ウワサの小冊子。日本の一部でこのような物を手に入れる為に若者達が命をけずっている事を知ったら、夏目漱石はどう思うだろうか(意味なし)。入手方法に関する質問は、編集部では一切受けつけておりません。してないってば。

皆様に愛されるよい子のゲーメストをめざす編集部としては、青少年の健全な成長を考えて本当はこんな事はやりたくない／読者のみんなも見たくなんかない事だろう／だがしかし憎さあまってかわいさ百倍といおうか今度は渋いお茶がこわいといおうか……いや／敵に勝つにはまず敵を知れともいうし〃…あぁ困ったこまった…どうしよう?(素直になれよ…)

マージャンゲーム特集 GALS編

まーじゃん GALS(ギャルズ) GRAFFITI(グラフティー)

激裂カラー ミラクル保存版



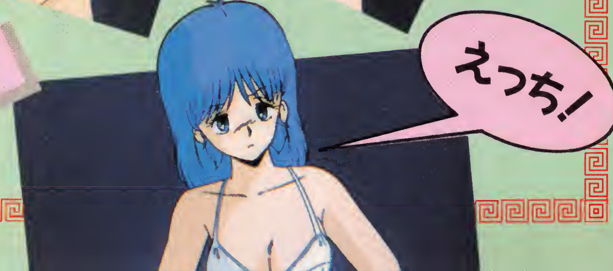


「あのしょう子が最後のリアルマージャンとは思えない…」てなわけで登場した芹沢姉妹。強い…。神か、それとも悪魔なのか?。両目があるなんて…。









▲カセット・レーベルにも使えるよ!

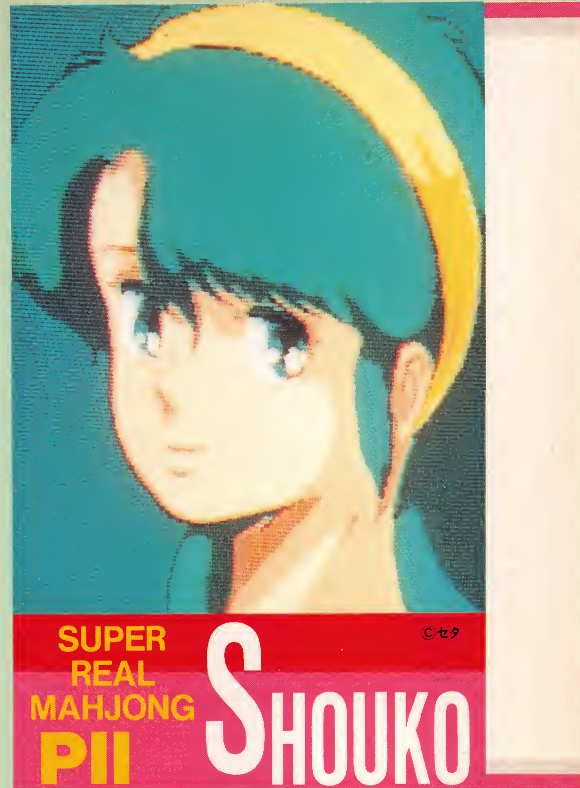
麻雀刺客







うぉーこいつはアブなかった。時代のニーズに応えたというか…。私はハコテンのランマが好きでした。
©ニチブツ



©セタ

捉

©ホームデータ

淳子　す、すまん。勝ったら脱ぐ／負けても脱ぐ／Bのヒトがよかった／でも男の声で「りーち」はいやだった。





マージャンクリニック



一部のファンの熱烈な支持をうけたクリニック／
「ん〜〜、ん〜〜、やらしい」
「…かわいいからゆるすんだろ？」



©ホームデータ

台湾麻雀



▶ちょっと変わりダネ、の台湾麻雀。チャイナドレスのおねーさん、ステキ。あとは、バニーガールにセーラー服に…（いかーん）
©三木商事

雀遊記





麻雀界のダライアス。関西風のサービスの良さやいろんなアイデアが見てておもしろかったあ〜。女の子もポチャポチャしてていい！



テレフォン麻雀



で、新作「テレフォン麻雀」から、フケーさん。ううっ、いいのかなあ。でも昔の原田知世に似てる。

家元

©ニチブツ





長く遊べてうれしい日物シリーズから「家元」。あのサウンドとグラフィックは特徴的だったね。「なくなよー！」

鹿鳴館



「鹿鳴館」。SHOPの女の子なんだけど、けっこうカワイイでしょ。「なかなかガードが固そうですぞ」なんだこのじーさん。

というわけで、話題作や新作の麻雀ゲームGALを集めてみましたが…え？足りない？（実は筆者が足りなかったりする）仕方ない。次号を待てい！あと、麻雀ゲーム特集を記念してベストテンなんかやってみようと思います。一番好きな機種と、好きなGALを（機種も明記して！）ハガキ1枚につき1票ずつ、編集部内まーじゃん係まで。理由なんかも書いてね。じゃっ！（担当・アダルトに転向した栗原）

麻雀学園2 学園長の復讐



誰もがわかっていながら口には出さない実は今年一番の期待株!?なんとあの麻雀学園の続編なのだあ!!はたして第一作を超える事ができるか!!

MAHJONG ACADEMY
麻雀学園2
学園長の復讐

©㈱フェイス





おまけ

「麻雀特集なんてやるんじゃねえ！」
「バカヤロウ！もっとみせろ〜!!」
ううっすまんわしが悪かった…ボコボコボコ!!





© IREM

アイレム最新ゲームビッグ3「イメージファイト」「最後の忍道」「ビテランテ」完全収録！
加えてサウンドチームによる
アイレムヒットゲーム15曲をメドレーで綴る強力アレンジ「ゲームウォーズ」収録

ザッツアイレムサウンド **IMAGE FIGHT** G.S.M. irem 1

CD: D28B0012 ¥2,800 CT: 25P50012 ¥2,500

収録曲/1.GAME WARS(IREM GAME MEDLEY ARRANGE VERSION) 2.最後の忍道 3.VIGILANTE 4.IMAGE FIGHT

◆CDは、イメージファイトのピクチャーCD ◆予約特典：カラーポスター付 ◆曲解説書、イメージファイト楽譜付

1/21 ON SALE

サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL.03-221-3151
サイトロン・アンド・アート㈱ 〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.



SCITRON INFORMATION

1.G.S.V.今後の予定作品

君はもうデジプレ体験したか?

ゲームファンの間で大好評の無料貸し出しビデオ、「デジタルビデオプレス」、全国指定のレコード店、レンタルビデオ店にてレンタル中。
詳しくはポニーキャニオン映像制作事業部 TEL.03-221-3151まで

2.サイトロン テレホンインフォメーション実施中

●東京03-236-4000 ●大阪06-210-9799 あなただけにサイトロンの情報、教えちゃう!
電話番号は間違えないようにね。(毎月20日頃に内容が変わります)

3.VIDEO情報

コナミのアニメ&GSV、初LD化!

1/21	X電車で行こう	G78F0287	50分	CLVカラーステレオ	¥7,800
	沙羅曼蛇	G78F0288	50分	CLVカラーステレオ	¥7,800
	コナミシューティングベスト	G68X0289	60分	CLVカラーステレオ	¥6,800

2/21には、コナミのG.S.V発売!!

※サンダークロス 30分 ¥3,800　※発売元/コナミ工業株式会社
※悪魔城ドラキュラ 30分 ¥3,800
※コナミベストセレクション 80分 ¥9,800 (サンダークロス、悪魔城ドラキュラ、SUPER魂斗羅)
3タイトルともそれぞれKONAMI GAME HISTORYとして、コナミの過去の名作のダイジェストを収録予定!!


KONAMI
新快感!!
GSV GAME SIMULATION VIDEO
コナミゲームシミュレーションビデオ
3本同時発売
2月21日 ON SALE
〈壮大な、スペースオペラの開幕〉
サンダークロス
color/30min./stereo Hi-Fi/¥3,800
VHS V38X9638 β X38X9638
〈伝説が再び血で染まる〉
悪魔城ドラキュラ
color/30min./stereo Hi-Fi/¥3,800
VHS V38X9639 β X38X9639
〈サンダークロス・悪魔城ドラキュラ・スーパーコントラがこの1本に〉
コナミ・ベストセレクション
color/80min./stereo Hi-Fi/¥9,800
VHS V98X9640 β X98X9640
■オープニング画面からエンディング画面まで、ノーカット完全収録。
■コナミ初期の懐かしいゲームも収録!! 今やもうゲームセンターで観ることが出来なくなった、ゲームの名場面を再現。
■お買上げ特典としてオリジナル完全攻略カセットブックをプレゼント!!（抽選で1,000名の方へ）
'88ゲーメスト大賞受賞
グラディウスII
好評発売中
Color/25min.
G.S.V.
Stereo Hi-Fi/¥3,500
VHS V35X8249
β X35X8249
■発売 コナミ工業株式会社 ■販売・お問い合せ 株式会社ポニーキャニオン販売 〒102 千代田区九段北3-3-5 TEL (03)221-3131



サラマンダ・ワールド クイズ・キャンペーン

好評のサラマンダ・シリーズ遂に完結!
第3弾 ゴーファーの野望

AVコンポやコナミ特製オリジナル・グッズが
153名に当たる!



ついに最後の決戦の時は来た。ステファニィとダーンの恋は、実るのだろうか?
オリジナル・アニメの決定版!沙羅曼蛇は、「ゴーファーの野望」で完結する。

●問題●

○にあてはまる文字を、答えて官製ハガキでご応募下さい。

Q1. シリーズ第3弾のタイトル名は?

ゴー○○ーの野望

Q2. ステファニィが、恋する若者の名前は?

ダ○○

●賞品●

特　等(サラマンダ大賞)　AVコンポ
2　等(ビック・バイパー賞) CDプレーヤー
3　等(ビック・コア賞)
　コナミ特製オリジナル・ジグソーパズル
残念賞(バクテリアン賞)
　コナミ特製オリジナル・テレカ

●応募方法●

官製ハガキにクイズの答えと、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業を記入の上、ご応募下さい。
なお発表は、商品の発送をもってかえさせて頂きます。

●応募先●

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
コナミ株式会社「サラマンダ・クイズ係」

*詳細に関するお問い合わせは、コナミ㈱までお問い合わせ下さい。TEL(03)264-5678

コナミ株式会社
本　社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL.03(264)5678　札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 TEL.06(334)0335　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367

決定!! ゲーメストオリジナルテレフォンカード

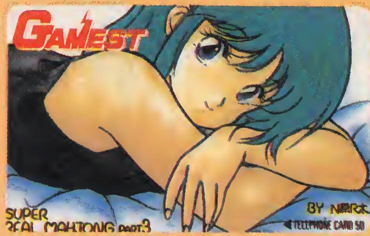
たくさんの参加 ありがとう



大阪府　横山ひろこさん



兵庫県　浜田圭史郎君



福岡県　N原R太郎君

12月号でオリジナルテレカデザインの読者選考をつのった結果、たくさんの応募をいただき、集計の結果上位3位を見事勝ち取った⑫番のN原R太郎君、(58)番の横山ひろこさん、(65)番の浜田圭史郎君のデザインを採用させていただく事に決定しました。

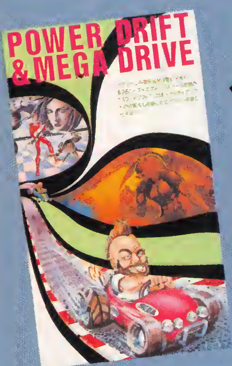
たくさんのすばらしいデザインを送ってくれた皆さん、選考に参加して下さった皆さん、ありがとうございました。デザインを採用させていただいた3名の方には賞金の1万円と新テレカを、そしてデザインに参加して下さった皆さんには抽選で新テレカとバインダーを送らせていただきます。

特報 T－1

新テレカ製作と読者サービス部発足を記念して、特別に新テレカ3枚セットを読者の皆さんにおわけします。今回申し込むと、なんと定期入れにも使えちゃうオリジナルカードケースがついてしまうのだった／御希望の方は、1セット分3千円を同封して読者サービス係まで、テレカ希望と書いてお申し込み下さい（送料サービス）。

サイトロンビデオ最新作

パワードリフト









サイトロンレーベルのG・S・V（ゲームシミュレーションビデオ）最新作は、セガのパワードリフトだ!!地上高くはりめぐらされた道とジャンプ台で構成された超立体ルートを12台のバギーレーシングカーが走る走る／

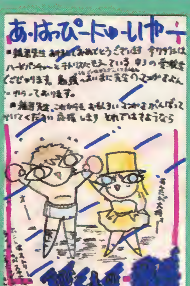
音楽は別録りでクリア、画質もキレイでこいつはゴキゲンだぜ／（死語）プレイヤーはずる、SPREAM-SHOT、CRAMP-BOY、砂樹☆帝の4氏。ことにみかど氏は私生活そのもののアクセルワークと好評!?

ちなみにこのビデオ、冒頭にキャラクターの紹介が入るのだけど、実は1月号のカレンダーを作成する時にゲのイラストスタッフが考えた奴だったりする…／

■POWERDRIFT（V－18）1/21発売
●30分／3800円　V・×38×1809
■POWERDRIFT＆メガドライブ（V－19）1/21発売
●60分／7800円　V・×78×1810
※通販も行ないます。詳しくは左のページを／

年賀状ありがとう♡

今年も頑張るけん　よろしくね♡


おっとラジアメか!?
東京都　斉藤弘美さん



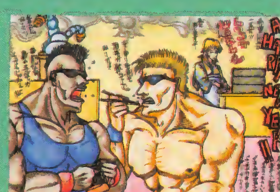
高岡市　IDA君



神奈川県　浅田遥さん



鹿児島市　“橡伎さま♡”藤原K²さん


東京都　川名景清さん



群馬県　ヤマチャン

ゲーメスト読者サービス部 発足！

「ゲームビデオがほしいのに入手方法がわからなーい！」「レンタル屋にも入っていないよー」という全国の皆さんの為に、この度ゲーメストでは各社の協力を得て読者サービス部を発足させました。これは、地方などでゲームのビデオが手に入りにくいという人のために、ゲーメストが通販ネットワークの窓口になるという事です。送料もサービスになるという事なので、今まで手を出しかねていた人もどんどん御利用下さい。

1年分12冊 らくらく入る ゲーメストバインダー

●あのKENも超戦士もおさるも愛用しているというゲーメストバインダー、こいつもサービス係で手に入ってしまうのだった。定価は1冊650円で、送料は1冊350円、2～4冊700円、5冊以上は850円となります。

■アフターバーナー（V－1）
体感ゲームの中でも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。プレイヤー／YAM
●20分／3500円



■SEGAバイクスペシャル（V－2）
スーパーハングオン、エンデューローレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。超高速体験を楽しみたい人に！ プレイヤー／SPREAM・SOL／REI
●20分／3500円



■SEGAスーパーゲーム6（V－3）
アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。おすすめはSDIとエリシン！SOL君のオール㋩の神技と後半のブキミモンスターは死ぬ前に一度は見ておきたいものだ。
●60分／9800円



■沙羅曼蛇（V－4）
すぱい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンよりはるかに奥行きをました画面に注目！これが打ちかえしだ!!
●20分／3500円



■A－JAX（V－5）
コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲーム、はまった人も多いんでゃないかな。佐藤久美ちゃんが男まさりのプレイを見せてくれる。
●20分／3500円



■R－TYPE（V－6）
もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ！15面の復活はまさに必見。おすすめです。
●20分／3500円



■STREET FIGHTER（V－7）
ほとばしる熱気、とびちる汗！あの興奮をもう一度！というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。単なる攻略でなく、見て楽しいものをというコンセプトで、相うちヒジうち大道芸がたくさん。
●20分／3500円



■魔界村（V－8）
これは懐しい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせる事がない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ！
●20分／3500円



■グラディウスII～GOFERの野望（V－9）
88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録した1本。
●25分／3500円



■コナミシューティング・ベスト（V－10）
かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。プレイも見事なもので、攻略には最適でしょう。
●60分／9800円



■ニンジャウォリアーズ（V－11）
世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦える。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だ味わっていない人にはぜヒ見てほしい!!
●20分／3500円



■レインボーアイランド（V－12）
女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録。すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っているという…。
●20分／3500円



■ギャラクシーフォース（V－13）
最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説、敵キャラクター紹介と実にお買い得なビデオで、おすすめ。音もドルビーサウンドで、環境ビデオとして見るもよし。
●30分／3800円



■SEGA体感SPECIAL（V－14）
ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガチャ駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。ドルビーサラウンドで、君の部屋もゲームセンターに変わる！
●60分／9800円



■源平討魔伝（V－15）
これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3800円



■ツインビー（V－16）
ノリのいいBGMときれいなグラフィックが楽しい2人用シューティングゲーム。環境ビデオにいいかもね。バリアー＆分身他、各種大道芸入り。
●20分／記念特別価格2800円



■コントラ（V－17）
コナミの戦闘シリーズの第1弾として出たのがこれだ。ジャングルからシベリア、エイリアン地帯へと死闘がくりひろげられる。音楽も展開にあっていていいんだぞ。
●20分／記念特別価格2800円



※通販スタートを記念して、ツインビーとコントラの2作品に限り、特別価格の2800円で販売します。（限定50名）特別価格の期間は2月末日まで。今がチャンスだ！

申込方法

※価格は送料込みです。
※ビデオはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。（ご注文書も同封して下さい。）
※返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1－15－15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

- - - キリトリ線 - - -

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□
住所
氏名 様 TEL

申し込みの品名を○で囲んで下さい。

テレカ	T－1
ビデオ	V－1 V－2 V－3 V－4 V－5 V－6 V－7 V－8 V－9 V－10 V－11 V－12 V－13 V－14 V－15 V－16 V－17 V－18 V－19
バインダー	B－□（冊数を記入して下さい）
品名を記入して下さい	

新連載

水谷 潤の ゲームデザイナー入門 1

ゲームデザイナーになる前に何ができるか? 何を学ぶべきか?

ゲームデザイナーになろうという人も、ゲームをさらに楽しもうという人も、いっしょに考えていきましょう。うわっつらだけでない、「ゲームの本質」を見抜く目を養い、そこから自分なりの考えで発想したり、ゲームを語れる人達が増えてくれたら…どんなに素晴らしいでしょう!!



はじめに…

「将来の仕事は?」と聞かれて、「ゲームデザイナーになりたい!!」と答える人が多いと聞きます。ゲームが大好きな人ならば、一度は自分でゲームを創ってみたいと思うのも当然の事でしょう。しかし、ゲームデザイナーになるには、どんな勉強をしたらいいのかとか、どんな心構えが必要なのか?といった事を知る機会はなかなか無いと思います。

私はこうした未知の遊びを創造する次世代の若者達の為に、何らかの道しるべを残せたら…と(及ばずながら)常々考えていました。

今回ゲーメスト編集部からのおさそいもあり、こうして「入門編」を書く機会を与えられ、大変嬉しく思っています。

ゲームデザインの道は底知れず深く、私自身まだまだ「修行の身」大それた事を言う立場ではありませんが、今考えている事などを含めて、順を追い、解説させていただこうと考えています。

私の場合はどうだったか!?

まず、具体的に私自身がどの様にして、「ゲームデザイナー」になったかを話しましょう。

本格的なゲームとの出合いは、「ゼビウス」からでした。当時、美大のグラフィック・デザイン科にいた私は、この頃から次第にゲームの世界に心をひかれていったのです。

「心底、楽しみながら好きな事が仕事として出来たらどんなに素晴らしいだろう!! 自分でゲームを作ってみたい!!」

そう考えた私は、大学へ行きながら、夜勤のアルバイト等を数多くやりました。手にしたお金でパソコンを買い、(今から考えるとオソマツな物でしたが)一応ゲームらしきものも作ったりしました。

また、将来の為にと思い、勉強のつもりでゲームセンターでのバイトも体験したりもしました。(この時期、私が得たものは入社後得たものより大きかったかもしれません。)

さて、こうした独学ののち、入社試験の日が迫ってきました。遠藤雅伸さんがゼビウスを完成させ、ログイン等にのり始めた頃だったと思います。私はN社とT社をまず、受ける事にしてみました。

某社では試験終了後に、あるデザイナーからエレベーターの中で、「今年はほとんど採用計画はないと思うよ…」とも聞かされていました。私の力不足もあったのでしょう。結果はその方の「言葉どうり」となってしまいました。一方、他社の方は当時大量採用もあり、割と楽に入社出来た様でした。(どの様な業種の会社でも、この様に各社各年度毎に採用ワクが変化、「入りやすい年」と「入りにくい年」がある…という事は皆さんも御承知の事かと思います。)

この様に入社試験などというものは、実力半分、あとは運かもしれません。私の失敗談を励みに、皆さんも一度や二度のミステイクを恐れず、好きな仕事につける様、是非頑張って欲しいものです!(…といっても、仕事についてからが本当の勝負なのですが!!)

日頃からの努力が大切!

さて、「半分は運」などと甘い事を言ってしまいましたが、やはり「運だけ」では、今はなかなかメーカーへの就職はつらいものがあると思います。ゲーム造りに対する情熱はもちろんの事、ゲームに対するはっきりとした「自分なりの考え方(思想・哲学)」といったものも持って欲しいのです。

ゲームは、「思想や哲学の表現に他ならない」ものだと言えますし、また、そうでなければならないと私自身、考えています。

こうした思想的なものは、日々多くのゲームと接し、自分なりに分析・評価する努力から生まれてくるものだと思います。ゲームの分析能力をみがく事も大切な事です。が、しかし、単なる「評論家」に終わってはゲームデザイナーとは言えません。自分なりの思想を、独自のアイデアで「実際に具現化」するのが、ゲームデザイナーの仕事だからです。

また、何かゲームを考えてみろと言われて「人と同じものしか考えられない」様では困りものです。誰だって、いきなり凄いアイデアなど出る訳ありません!ほんの少しでもいいから「自分だけのもの」を出す様努力して下さい。まず、「日頃からじっくりアイデアをあたためておく事」が大切です。

この様な努力をして、日頃からアイデアをねってる人とそうでない人には、大きな差が生じる事でしょう。その会社に受かるかどうかという事よりも、むしろそういう努力を積む事が、その人自身の「将来の為になるとも言えます。(この事の方が重要です。)

また、自分には「才能があるのだろうか」などという人がいますが、まず才能が無いと思うなら人の2倍も3倍も努力する事です!! 努力もしないで「才能が無い」と言ったりするのは、何か間違っているのではないでしょうか!?

私自身も才能があるなどと思っていませんから、アイデアをねる時は常にメモを持ち歩き、寝ずに

考えてしまう訳です。熱中するあまり気が付くと夜が明けていたという事もしばしばでしたが、こうした事を「やだなぁ！」などと考えたことは一度もありませんでした！「好き」だからこそ出来る事だと思います。ゲームを考え、かたちにする事は実際実に面白い事です!!

その面白さは人それぞれだと思いますが、私の場合は自分のゲームに対する信念（思想）を軸に、割と「理づめ」にゲームを構築していく訳です。その過程には、ちょうど知的なパズルを解く様な楽しみもありますし、それがまた私にとっての（いい意味での）「ゲーム（遊び）」でもある訳です。

ゲームが完成した後、自分の考えがどういう反応になって受け手から帰ってくるかは実にワクワクするものですし、計算した通りの結果になってくれればこれ以上の喜びは無いと思います。

ゲームを作っていく上では、色々と苦しかったり、悩む事も多いと思います。しかし、そうした事を「つらく思う」様ではいけません。考える事は、「パズルでありゲームである」と思って、「悩む事を積極的に楽しんでもらいたい!!」と思います。

さて、こうした「考え悩む努力」を毎日やっていたら、それこそ頭を使い過ぎて「発狂」してしまうのではないか!?とお思いの方もいるかと思います。確かに、365日こんな事をやっていたら（いくら好きとはいえ）体がもたないのも事実です。

私の場合は、「考える時」と「何も考えない時」のケジメをはっきりつける様にしています。考えない時は一切考えない…そのかわり考える時は、寝るのも忘れてガーッと一気に考えるといった具合です！

ここら辺のやり方は人それぞれだと思いますが、要は「才能」よりまず「努力」であるという事が言いたかった訳です。さて、一口に努力といっても色々あります。

「今しか出来ない、今だからこそやれる」そんな、「デザイナーになる以前にやっておきたい事」について次にお話しします。

ゲームデザイナーになる為には、どの様な学校で勉強するといいのでしょうか？

私は別にどんな学校でもいいと思っています。「心理学」を専攻し、「ゲームの世界に於ける心理学」を考えてみるのも素晴らしい事でしょう。私は広告の「アイデアマン」を目指し美大で勉強していたのですが、こうした事がのちのち大いに役立ったりしています。

さて、デザイナーは自分の考えを相手に伝える為に「企画書」というものを作ります。「相手に伝える」訳ですから、画面全体のイメージ図や操作法など、必ず絵や図が必要となって来ます。そうした意味でも、美大での勉強が決して無駄にはなっていません。そればかりか、自分でキャラクターまで描けますから、思ったイメージのものが的確に作れたり、指示出来る訳です！

ただ、絵が描けないから、ゲームデザイナーになれないとは言えません。企画書の絵も描けぬデザイナーも実際、数多くいるので御安心を！

こうした人達は、自分で描けないので、他人に絵を描いてもらう事で仕事をこなしている様です。ただし、人の腕にたよるわけですから、よほどうまくイメージを描き手に伝えないといけません！「企画書」の相手に与える印象度の違いも、「描き手のレベルに負うところ大」と言えましょう。

絵が描けた方がいいに決まってますが、描けなくても、面白いアイデアさえでれば、要はいい訳です！もともと、ゲームデザイナーは「アイデアこそ命」の職業ですから…。

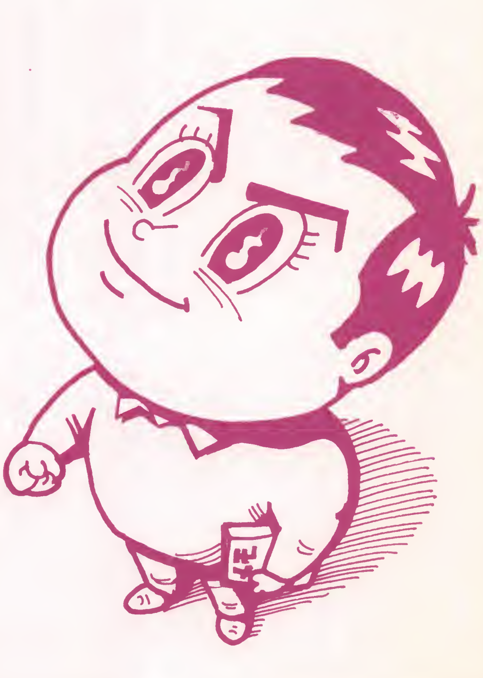
さて、アイデアの話が出ましたが、「発想法」といったものは、「会社に入ってからでも教えてもらえるもの」でしょうか？

答えはほとんどNO！の様です。事実、私も会社に入ってからは、（企画書の書き方など枝葉末節の部分だけで）一番カンジンな発想法のテクニックなど一度も教えてもらえなかったのです！というか、そこら辺を理路整然と説明出来る人はそう多くはいないと思います。私は大学に入る以前に、あるグラフィックデザイナーから直接、発想法のヒントを聞き出すことが出来、そうした事が今の私の「ゲーム発想法」にも影響してきてる訳です。

何事もそうですが、人から教えられるのを待っていてはいけない！と思います。本来、勉強というのは「自分から学ぶべきもの」ではないでしょうか？

おって私なりの発想法をお伝えする事が出来ればと思いますが、そうした事もまるまる「うのみ」にする事なく、自分なりの考えでゲームを発想していただきたいと思います。

また、書店などで「発想法」に関する本もたくさん出ています。（役に立つものはあまり見当たらない様ですが…）そうしたものを、とにかく一度読んでみる努力も、今のうちからやってみると良いと思います。是非実行してみて下さい!!



コンピュータの基礎知識を学ぼう！

さて、私自身の体験に基づき「パソコンをかじっていた事が、多少なりともその後の仕事に役立った！」というお話を次にいたしましょう。

学生時代には（アルバイトでパソコンを入手する前に）パソコンショップへ足しげく出入りし、いじくりまわしたものです。本屋へ行って、その手の本を読みあさったりもしました。こうして、実際にパソコンに触れつつ、自分でソフトらしきものも一応組める様になると、当初のコンピュータに対する「何か訳のわからん謎の物体」的偏見も消え去り、基礎的知識も身に付いてきました。

実際、仕事に就いても、こうした基礎知識があったので、自分のアイデアが実現し易いかどうかは即断出来た様に思います。何よりもプログラマーとのコミュニケーションのスムーズ化に役立ったと思います。

たとえば、プログラマーにアイデアを見せて、「こりゃ大変だ！ほとんどムリじゃないのォ!?」と言われて、「ハァ、やっぱりそんなもんですかねェ！」とあきらめてしまうか、それとも、「いや、こうしたらもしかして…うまくいきませんか!?」と言えるかどうかは、こうしたコンピュータに対する基礎知識があるかないかで決まるものではないでしょうか!?

私自身、プロのプログラマーではないので、あまり専門的なくわしいところまでは（プログラムについて）知りませんが、ほんのちょっとした知識があるだけで、ずいぶんと仕事が（前述の様に）ス

ムーズになったりする訳です。

今の学生さん達は、コンピュータに対する偏見もなく、知識も豊富な方が多いと思いますが、「いやあ、どうもそういうのはニガテで…」という方がもしいたら、是非とも「ごくごく簡単な入門書」を入手し、とにかく最後まで読んでみて下さい！

最も簡単でわかり安いプログラム言語にBASIC(ビギナーズ・オールパーパス・シンボリック・インストラクション・コードの略。初心者用の多目的用高級言語)というのがりますが、それだけでもかじっておきたいものです。

プログラミングの力のある人は、今から自作（オリジナルのアイデアのもの）をパソコンで作ってみるのもよいでしょう。自分なりに遊び込んだり、他の人に遊んでもらったりして欠点を修正していく様な事も、たいへん貴重な体験となると思います！

当然パソコンですから、機種によっては業務用とのハード的ギャップは大きいはずです。しかし、そうしたハード的ギャップにあえて目をつむり、その様なワク内でどれだけアイデア優先型のゲームが試作出来るか、こうした事にまず目を向けて欲しいものです！

それには、パソコンのキーをたたく前に、じっくりと考え込む「ね・り」の期間が是非必要です。素晴らしい出来のパクリゲームを作るくらいだったら、ぎこちないけど何か光るものがあるといったゲームを試作するべきです。

パソコンでゲームを作る以上、それはもう、立派な1人の「ゲームデザイナー」である訳ですが、ここで、「デザイナー」と呼べるかどうかは、「他人の物真ねをしてないかどうか」で、まず決まるものだと思います。「物真ねはゲームデザイナー最大の恥！」であるという事を念頭において、是非あなたも面白いゲームを自作してみて下さい。

以上の様に、ゲームを作る事・考える事の楽しさ、難しさを自分の手で、まず社会に出る前に実体験しておく事が出来れば、これ以上の事はないと思います。

また、こうして作った第1作目のパソコンソフトは多くの場合、思いどうりにいかなかったりする事も多いと思います。が、だからといって悲観したりなどしないで下さい！

かく言う、私だってあの頃は大したものを作ってた訳じゃないのですから！　失敗にめげる事なく、要はチャレンジあるのみです!!

ゲームセンターで現場を知って欲しい！

ゲームセンターでのアルバイト経験!!

これは是非お勧めしたい事の1つです。

現場を知らずに、いきなりゲームを作る事程いい加減な事は無いと思いませんか?

実際、プレイヤーとしてゲームセンターに来ている時は、プレーヤーとしてしかコーナーを見れません。ところが、モップ片手に「店側の目」でコーナーを見ると、今まで見えて来なかったものが見えてくるはずです。

たとえば、どの様な客層が、どの様な時間帯に、何を求めて来るのか?そして、それぞれのゲームにどう反応するのか?1日当たりのインカム（収益）の多いゲームはどこが違うのか?等々、学ぶべき事は山ほどあるはずです!!

もし、あなたがまだアルバイトの出来ぬ年令であるなら、こういった事は実際無理かもしれません。しかし、視点を換えてコーナーやゲームの在り方を考えてみる事は、いつでも出来る事だと思います！

（ただ、アルバイトで長期的に観察出来ればいう事は無い。）

ゲームセンター。そこには良いゲーム、悪いゲームの見本がたくさんあります。

どこがいいのか?どこが悪いのか?具体的に、紙に書き出して徹底的に分析してみましょう。こうした目に見えぬ努力はきっと将来役に立ちます。だまされたと思って、是非実行してみて下さい。

たとえば、Aというゲームはグラフィックが大変良い、面白いゲームだったとします。そしてBというゲームは、同じく素晴らしいグラフィックだが、つまらないゲームだったとします。では、同じグラフィックの出来なのに何故この差が生じたのか、といった事をこと細かに分析していって欲しいのです。この様な分析体験があれば、自分でゲームを作る時にも自然と「どうすれば良くなるか」を判断出来る力がつくはずです！

さて、こうした基礎的判断力に加えて、より大切だと思われるのが、「創造性」や「独創性」といったものです。

そうしたものは、才能が無いとまず無理と思われがちですが、実際どうでしょう!?

私自身、入社以前に学んだ「発想法」を展開させ、ある意味でシステマティックにゲームを考えてきた人間です。ゲームの中核となる良質のアイデアはボケッとしていても、そうはなかなか出ないものです。（それなりのアイデアなら別ですが…）それには、ある程度、理論的なものの考え方や発想のテクニック、そして何よりも「考える努力」が必要だと思います。そして一番大切なのは「その人のゲームに対する考え方・思想」といったものだと私は考えています。

この様に、ゲームデザイナーになる前に是非やって欲しい事、考えていて欲しい事は山程ある訳です。メーカーに入ってから勉強しようといった考え方はバッサリ捨て、今すでに学ぶべき時にあるという事実にまず目を向けて欲しい!!と思います。

次号は「ゲームの見方・考え方」

さて、「ゲームに対する考え方や思想」がゲームを作る上で非常に重要であるという話が出ましたが次の項では、「私なりのゲームに対する考え方・思想」といったものを提示していきます。そのことで皆さんにゲームというものの在り方等について真剣に考えていただく機会を作りたいと考えています

それら思想的なものは、あくまで私個人の考えですから、皆さんの考えるところとまったく違うかもしれません。しかし、それはそれでいいのです。皆さんは皆さんなりに、独自にゲームのあり方を考えてみて欲しいし、またそうある事が理想だと思うからです。

いっしょに考えよう

—質問なんでも受けちゃおう

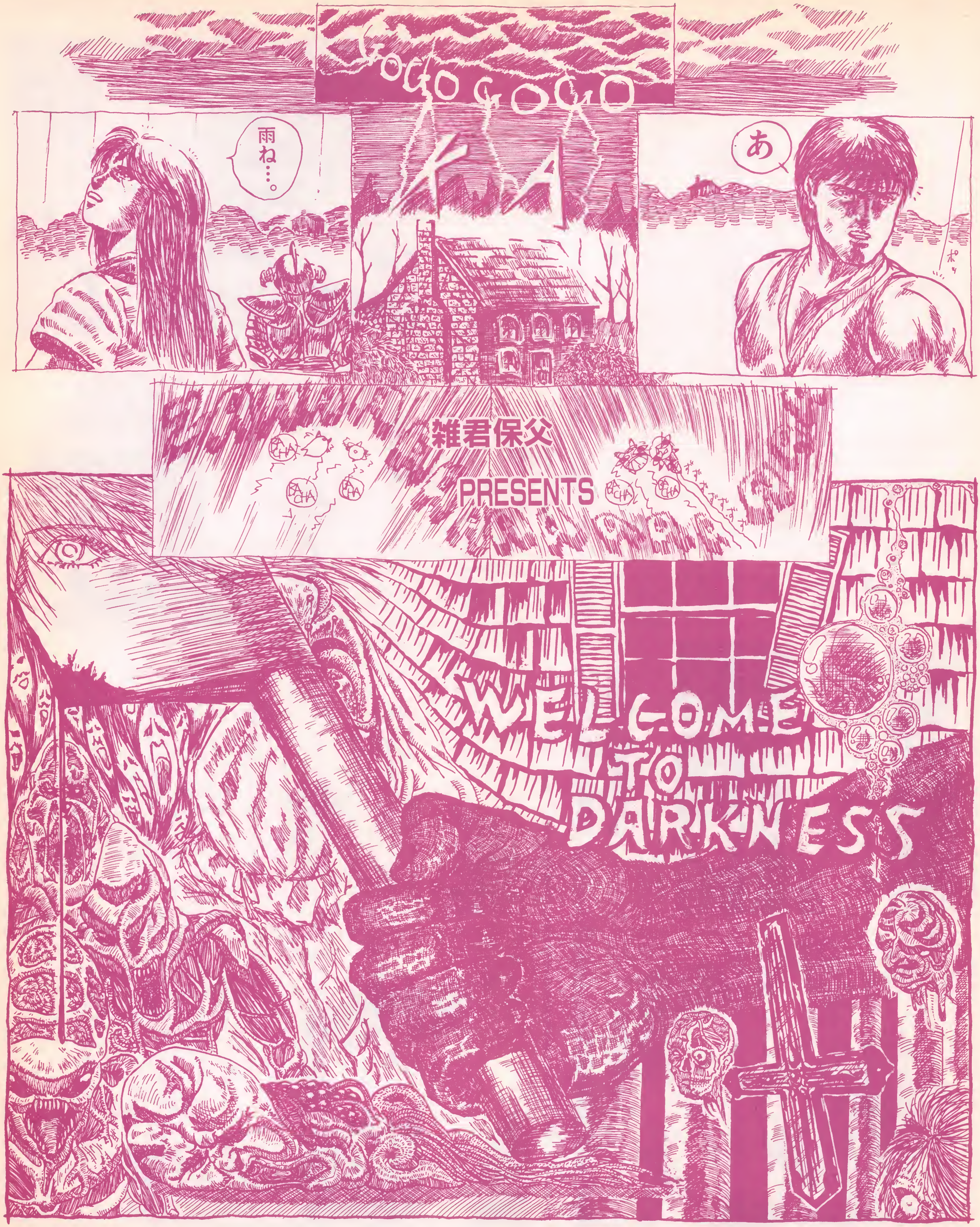
皆さんからいただいた本テーマに関する質問は一定期間を経過したのち、まとめて紙上でお答えしていきたいと考えています。

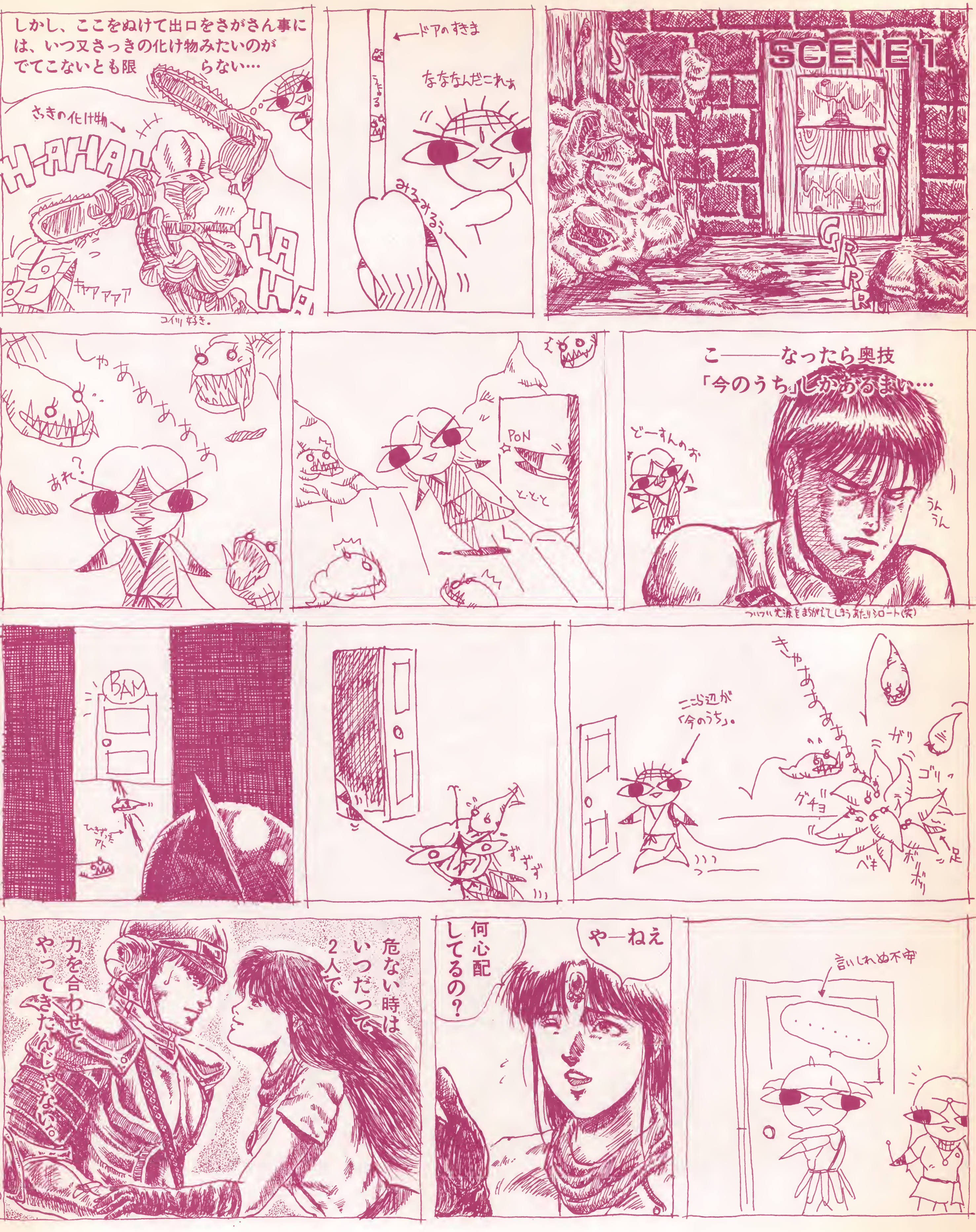
質問状が多数の場合、その全てにお答えできるかどうかは疑問ですが、出来る限りお答えしていきたいと思っています。(ただし、各メーカーの企業秘密に関する様な内容は当然、マナーとして避けて下さい。)

さて、こうした回答も私ひとりでは、かたよった返答となってしまうかもしれません。そこで、近々他のゲームデザイナーの方と紙上でこうした事を話し合う座談会をもうけ、その場でそれぞれの考え方をもとに多角的解答をしたいと思います。数カ月後を予定しておりますが、どなたが参加されるかは、今のところ㊙です！（乞う御期待!!）

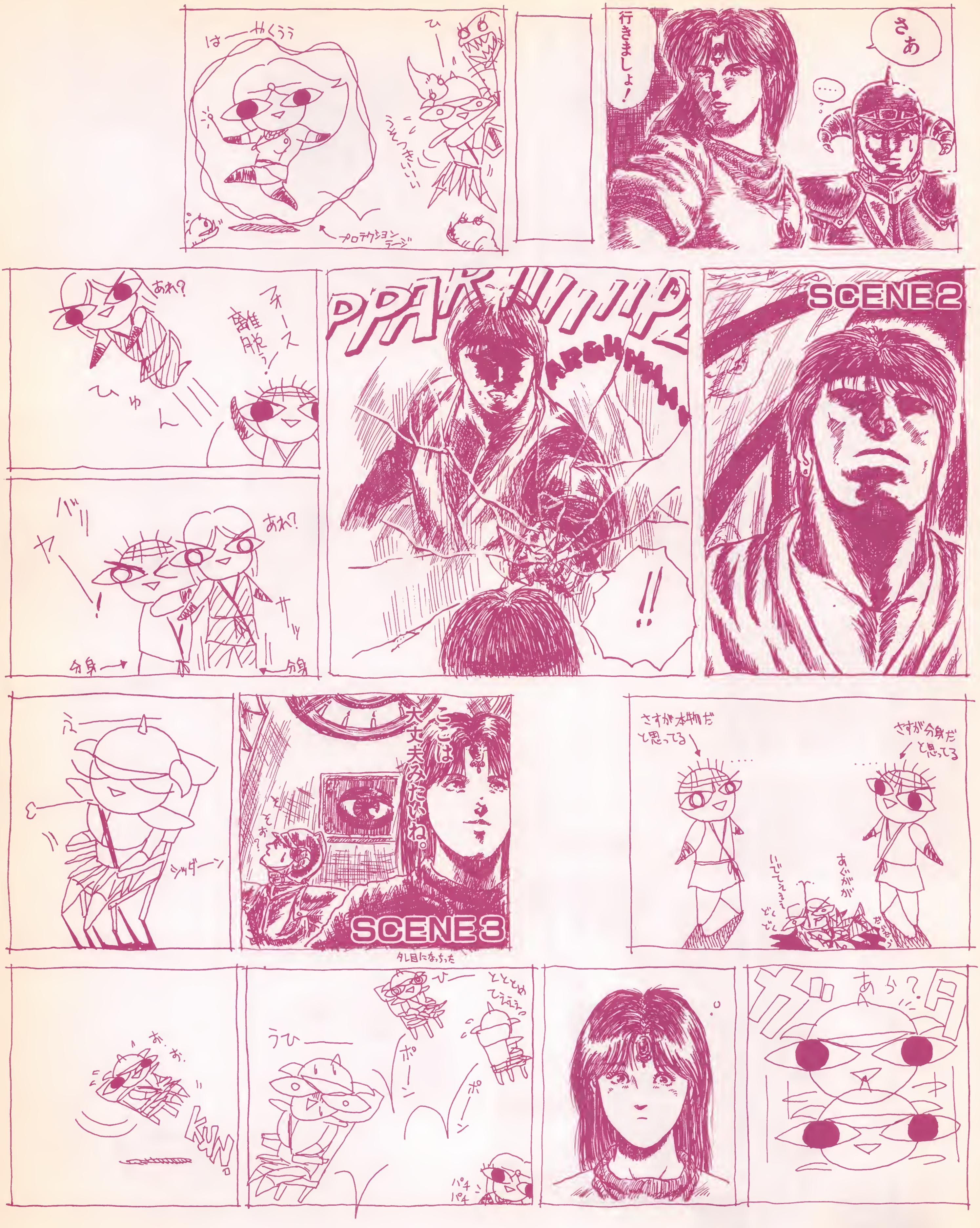
●質問・感想は「ゲームデザイナー入門」係宛お寄せ下さい。

●筆者プロフィール
MTJこと水谷潤（ペンネーム）。美大でグラフィックデザインを学んだ後、ゲームメーカーに入社。以後企画開発者として人気キャラクターゲームなど数々のヒット作を産み出してきた。

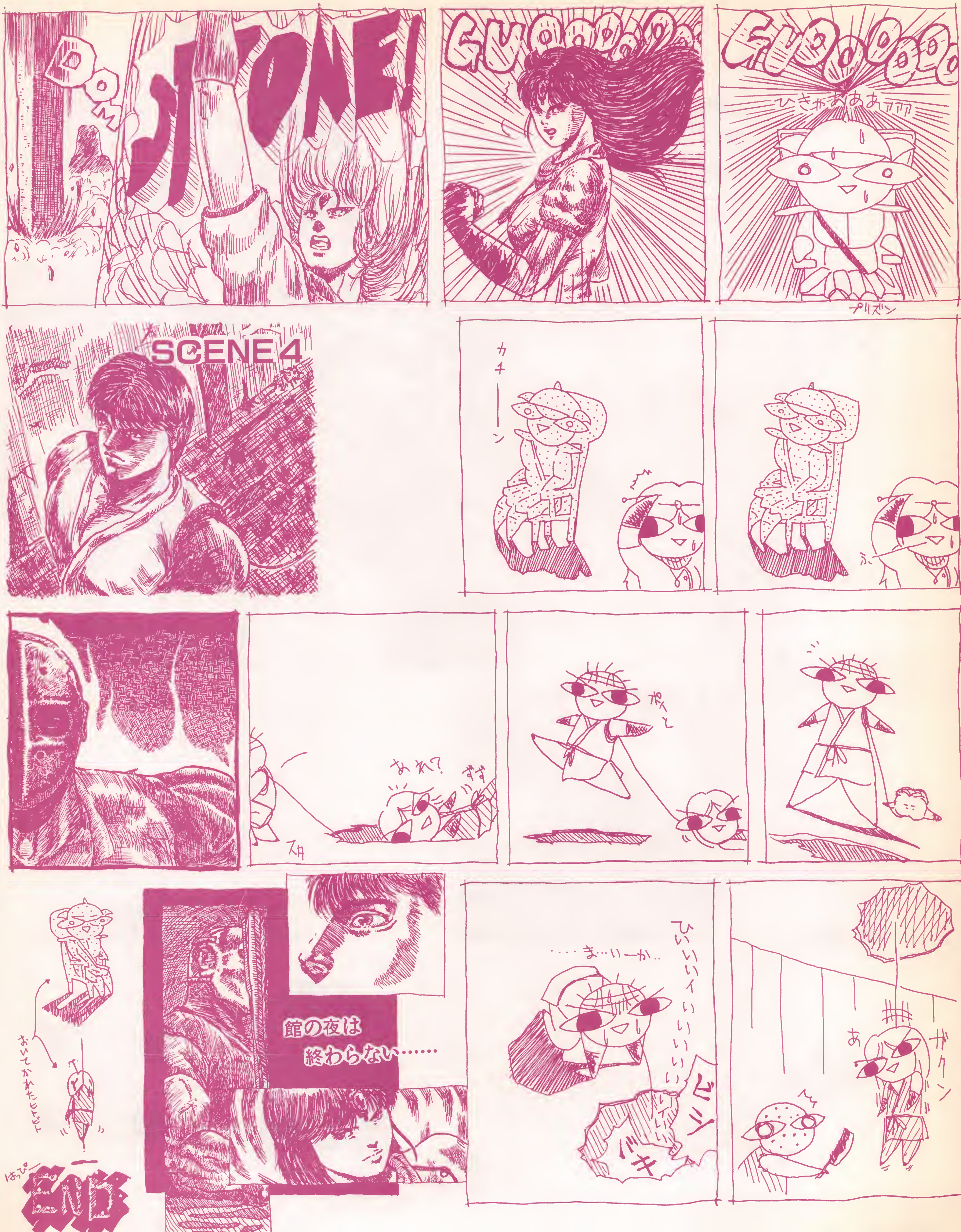

GOGOGOGO
あ
雨ね…。
雑君保父
PRESENTS
PACHA
WELCOME
TO
DARKNESS



ところでワタシは皆様にどーゆーイメージをもたれてるんでしょーか。「こんな人とは思わなかった（横山ひろこさん談）」「普通の人だったんですね（さーむら君談）」…ナゾは深まるばかりだ。ちなみに目はフツーだぞ！（笑）



さあ
……
行きましょ!
はーゆくううう
ひーー
うそつきいいい
プロテクション ラージ
SCENE 2
ARGHHH
!!
あれ?
フォース離脱?
ひゅん
バリヤー!
あれ?
サッ
分身
分身
さすが本物だと思ってる
さすが分身だと思ってる
あぐがが
いでででぇ
ここは大丈夫みたいね。
SCENE 3
タレ目になっちった
ふー
あら?
うひーー
ポーン
ポーン
パチパチ
お.お.
KUN!



このマンガのコンテをかいてる時私は20になり、2ページ目のペン入れをしてた頃祖父がなくなりました。思い出深いモノとなるのかもしれませんコレは。…チョコレイト…あ、独り言です気にしないで下さい2月14日。バレンタイン

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

New

待望のコントロールBOX KIC-045DX

ついに実現！こだわる方へ！
ステレオサウンドで迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）

●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

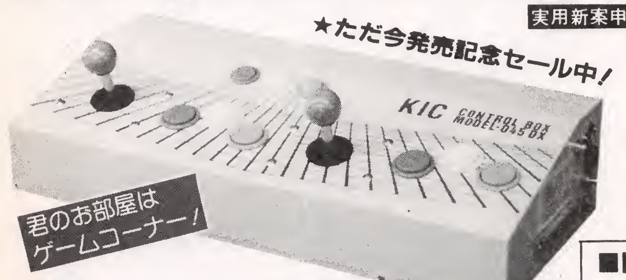
本物ゲームがステレオになった！
AV感覚満点

■価格（KIC-045DX 完成品）
Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1〜2チャンネル）
★寸法：W450×D200×H100（㎜）

実用新案申請済

★ただ今発売記念セール中！



君のお部屋はゲームコーナー！

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き ●スイッチング電源／5V7A、+12V1A、−5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

New

高性能になって新登場！
コントロールBOX KIC-045DX

★ステレオ、2スピーカーで迫力あるサウンド
★高画質になって画面もスッキリ（ビデオ対応）

近日発売予定
●ファミコン・PCエンジン・他パソコンのコントローラーとして使用できます。
●チェックボード（機能検査器）

いつでも新型と同じ機能にバージョンアップできます。旧タイプをお持ちの方も安心です。実費にて新タイプに改造致します。
▶詳細はハガキにて当社サービス部まで改造案内書を御請求下さい。

New

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!〈図解入り、マニュアル付〉



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ〔KIC-0090〕は完成検査済です。（Ⓑタイプには付属していません）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等でトランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

■KIC-045 各タイプの特長（ⒶⒷⒸすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ● ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

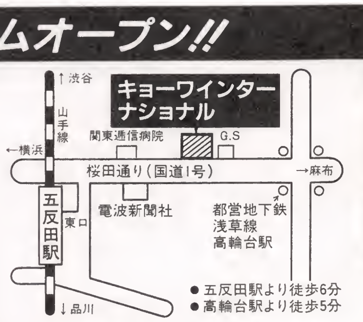
★自信を持って、おすすめします！『Simple is best！』
あなたの目で見て、実際に確めて、お買い求めになれます。

ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります。
※詳しい資料・在庫価格表は60円切手×3枚同封のうえ下記までお申し込み下さい。

コントロールBOX用パーツ
各種部品格安販売中!!

ショールームオープン!!

業務拡大の為、会社を移転し、ショールームをオープンしました。ぜひ一度ご来店下さいますようスタッフ一同お待ち申し上げております。



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1：00〜6：00

コントロールBOX KIC-045DX
関西地区総発売元
テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20
コア日本橋2F ☎06-643-7641㈹

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★代金引換えシステムも御利用下さい。
代金は商品到着時でOK！詳細は在庫価格表をご覧下さい。

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

ドロ・グチャ・ベチャ・バキ

スプラッターハウス

オドロオドロしく
マガマガしい
スプラッターハウスと
ホッケーマスクの
謎とは!?
クリアすればわかる
であろう
では、攻略だ!!

"情"

全国1000万（?）ファンの要望にお応えして、スプラッターハウスの攻略の始まり、始まり～。

各ステージのシーンごとに、攻略していきますよ。

ステージ1

地下牢

プレーをして、最初に来る場所ですな。特に問題は無いであろう。強いて言えば、通称しなちくじじいの吐く液体だろう。これは、干上がるのを待てばヨロシイ。

なお、ナタはリーチが延びて、破壊力もアップする。しかし、至近距離が攻撃できない点に注意。

小部屋

吸血ヒルの巣喰う部屋です。初めての頃は、何がなんだかわかんないだろう。攻略は2つある。

1つは、暖炉の前で左右にしゃがみキック。1ダメージ受けてしまいますが、無難な方法です。

もう一方は、画面左端で右を向いてパンチとしゃがみキックの連発、というものである。やり方がわかってしまえば、ノーダメージクリアだ。

ステージ2

拷問部屋

ステージ1の地下牢と大差ありません。しかし、後半の首つり野郎が固いので、ナタをかならず取ってください。

地下水路

初めにある角材は、絶対に取ること。リーチが長くないと、つらい面です。途中のウォーターデッドに当たったりした場合は、レバーを下に入れてすぐ拾うべし。

小部屋

あの有名な、ポルターガイスト面です。

スタートしたら右の窓の前へ行き、左を向いてパンチの嵐。ろうそくが全部落ちたら、少し左へズレてください。右から何かが、落ちてきますので。

振動が止んだら次はイス。落ち着いて、パンチ!! これは、つらくないでしょう。

そして、ナイフのトリオ。イスを破壊したら、すぐに窓の前へ移動して、左を向いてください。これで、シングル攻撃はオーケー。ツイン攻撃の場合は、低く飛んで来た場合のみ、しゃがみキックで攻撃する様に。

ナイフを全滅させて額が光ったら、パンチを一時止める様に。額が左の壁へ飛んで行く間に、真ん中へ移動。あとは、左右へパンチでオーケー。シャンデリアは、殴れます。

ステージ3

森

ここのボスはチェーンソー男で、ハマル人も多いでしょう。その対策として、銃を持って行くというのがある。

銃を取ってからは、ザコはしゃがみキックで倒し、蝶はしゃがんでやり過ごす。途中で石を拾った場合は、すぐに投げてしまい、すぐ銃に持ち直すこと。

あとは、銃2丁を持ち替えながら、前進するだけ。

チェーンソー男は、ある程度近づいてから銃を撃つと、はね返らないので怖くなくなるよ。

橋の下の川

運悪く（とは言え、つかまった君が悪い）下に落ちた場合である。

ここに角材はない。よって敵の倒し方がポイントとなる。

敵に近づく直前で、ジャンプキックをすると楽に倒せるよ。

ステージ4

回転ノコの部屋

壁に立ててあるモリは、どんどん使ってしまおう。飛び道具は重宝するぜ。

赤ん坊は、液を吐く前に、ダメージを与えないとつらい。

回転ノコについては、何も言えません。がんばってね。おっと、途中の2匹のコウモリには、注意してくれよ。

穴に落ちたら、ペナルティ面だ。脱出できれば、回転ノコの直前に出る。

かがみの部屋

ここは、ナカナカ恐怖。

ミラーリックの潜んでいる鏡はだいたい4コおきにある。

ミラーリックが鏡を破っている間、こっちには当たり判定はないが、あっちにはある。よって、ミラーリックがこちらに向かっている間に重なってパンチを出せば、ダメージを与えられるのだ。コツがわかれば、いきなり2発殴れるだろう。

礼拝堂

イッキに盛り上がる面であるが、仲々いやらしい攻撃をしてくる。

斧を拾って、スクロールが止まる所までとりあえず行く。スクロールが止まったら、逆十字架を追い掛けるようにすると、比較的ダメージを喰わないよ。

ステージ5

書庫

イスしかいない部屋ですな。

角材が置いてあるから、それを拾おう。そして、ゆっくり、立ち止まりながら進めば、どーってことない。

滑る床の部屋

この部屋は、所々の床が割れていて、そこには液体がたまり、中の手が襲ってきます。

床から床へジャンプで渡れない人は、ジャンプの地点が遠いのです。また、ジャンプボタンは長く押しましょう。

下に滑る床の先の手に、やられてしまう人もいるでしょうが、これは、その床に着地したら、すぐに小ジャンプをして、時間をとれば、問題の手が下に落ちて、先へ進むことができます。

画廊

この面のシャレコウベを落とす敵ジョーカーが、超イヤラシイ攻撃をしかけてくるんですね。出たら、すぐに倒しましょう。

この面の最後で下に落とされる。この様な場合は、ハシゴのある穴が完全に出現したら、一番右へ進めばオーケー。リックの当たり判定が、消えてくれます。

衣装部屋

どことなく、映画ロッキーの肉工場を思い出しますな。

最初の2人のミラーリックは、倒さなければならない。しかし、最後の1人は、戦わなくてもオーケー。この部屋の出口が見えて、スクロールが止まるまで、画面左側に居る。そして、スクロールが止まったら、一気に右へ進む。ミラーリックが、追い出してくれます。

地下水路

ここは、今までの地下水路と大差ありません。敵はジャンプキックで倒しましょう。また、最後のウォーターデッドを飛び越す時は、ジャンプキックをするのを忘れずに。

ネクロマンサーの部屋

かなり難しいです。ゾンビは、全部2ダメージなので、スライディングキックを有効に使っていこう。ネクロマンサーに、「ハッ!!（和田あきこ調に）」、と言わせると、つらいですな。

吸血ヒルの部屋

ここも、いわば使い廻しのステージです。常に画面左端に居ればオーケー。

床下

やはり、ジョーカーが強い。歩いてくる敵とジョーカーは、確実に倒すこと。犬はジャンプでよけていってもいい。食事中に失礼だしね。

居間

この面の演出については、何も言うことはないですな。いやはや……。

攻撃方法としては、常に暖炉の右半分に位置して、左右へパンチを使いわけていく。これにつきる。

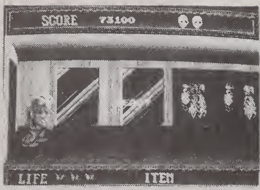
しかし、三度目の正直、3回目は、ちょっと様子が違う。大ジャンプと小ジャンプ、そしてスキップを見極めて、倒していくしかない。リックの位置は、今までと同じでよいが、スキップの時だけ、近づかなければならない。

それが面倒だという人は、彼女が笑っている間に、スライディングキック、そしてパンチの連打を与えてあげよう。喰らっても、2ダメージだから、安心しなさい。

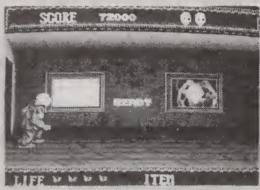
ステージ6

プレイヤー泣かせの、シャボン玉こんにちは面。これと言った必勝法は無い。とにかく、ボスへ行きつくまでがヤマ。

ジャンプキックとスライデ

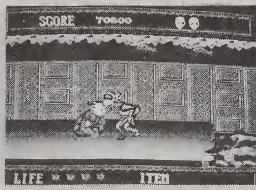


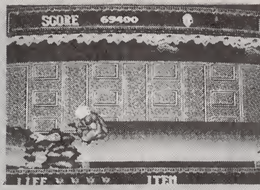
衣装部屋。ミラーリックの倒し方は、何通りかあるが、2人出現させてはイケナイ。



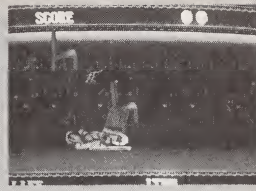
画廊の入り口である。穴には落ちない方が良いのは、当然のこと。

よろしくねっ!!

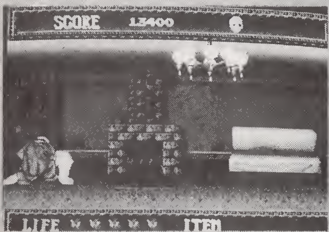




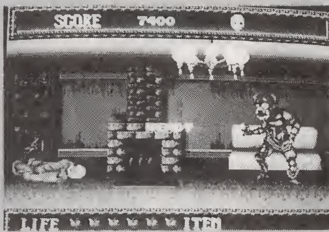
なんて、下品な手なんでしょう。通過したら殴ってもオーケー。滑る床の部屋にて。



なめてかかると、ちょっと手強いぞ。書庫にて死す。



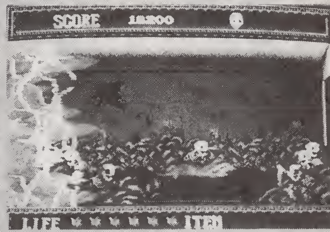
「Darling……」リック近づく。
「Good-bye……」ガーン!!



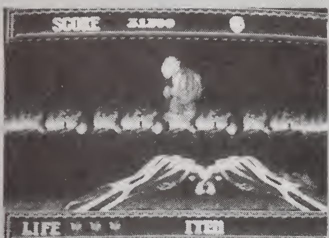
ジェニファーに戻った時、服はどうなっているのだろうか。しっかり死んでるリック。



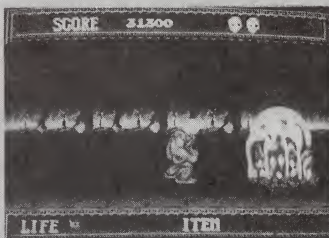
あんまり来ないであろう床下。奥のイヌはたんなる飾りですので。



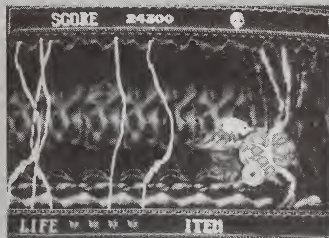
けっこうツライのが、この吸血ヒルの部屋。出るタイミングは、真ん中の骨が見えた時。



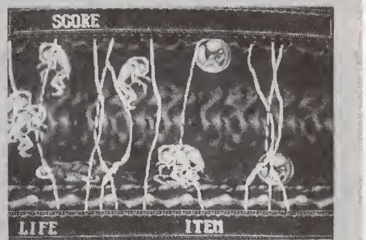
お手々は、この様にしてよけるのだ。これはもう、野性のカンでやるしかない。



出たな、ヘルカオス! 8回殴ると、一度、引っ込んでいきます。



心臓は、こうやってパンチとキックの嵐。上から玉子がきたら当然よける。



水子面の恐怖。なすすべも無い、リックであった。

イングキックを、要領よく使わなければならない。シャボン玉は、リックの後頭部への当たり判定が大きいのにも注意。

ボスまで行ったらこっちのもの。心臓にくっついて、パンチとキックの連打・連打・連打。

最後は、気をつけてね。

ステージ7

いよいよ最終面。

特別な、パターンなど必要はないだろう。野性のカンで進んでいって、ドキドキヒヤヒヤして欲しい。

そして、ゲームラストボス、「ヘルカオス」だ。

上から降ってくるガレキは、彼の出現の際に、反対側に位置して誘導をかけておけば、なんとかなる。

お手々は、垂直ジャンプでよけよう。最初はパニックしてしまうだろうが、2・3回やれば意外と見切れる。

ラストに

さあ、これで君もクリアに近づいたことだろう。プレイに余裕ができたら、素晴らしい音楽も堪能して欲しい。

このゲームについては、プレイヤーやプレスの間で賛否両論ある様だが……。

ゲームの門戸を、他方面へ広げた。という点より、ゲーム性に新しいジャンルと方向性をつけ加えたと行ってよいのではないだろうか。少なくとも、私はそう考えて、プレーをして楽しんでいる。

みんなも、このゲームをプレーして、より深くスプラッターワールドを見て欲しい。この記事が、その助けになれば幸いである。

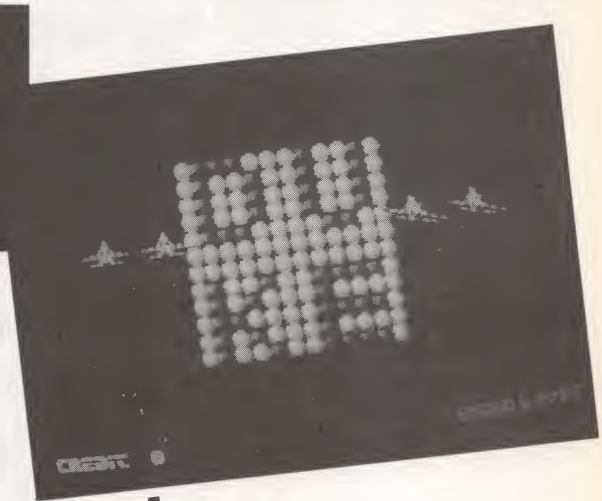
いまさら

いまやっても少しも古くないのだ プレイする度に新鮮な感動が湧く!!

アフターバーナーII HIT1500への道

指範：VIRGO & SOH
門弟：ずる（構成・記述担当）

今や時代はHIT1600以上。発売当時に誰が想像できたであろうか!? 1500ぐらいならボクでもいくかも！と思ったらこれを読むしかない!!



言わずと知れた「DUKE」。えっ知らないって！

今回の講義 敵の攻撃について

HIT数を1500へのばすためには、正確な自機の操作に加えて敵をよく知るということが大切。敵の攻撃のパターンは何種類もあって、その各々の対応のやり方があるので、誤って違うやり方をしてHITをのがしてしまうなんていうのは初歩的ミスです。

ということで、今回は敵の攻撃のパターンとその対応の仕方について、ビシッと書いていこうと思います。

前方からの攻撃のよけ方

前方からくる敵の攻撃はホーミングミサイルのみです。

しかし、それぞれの敵が違った攻撃をしてきます。敵の飛行コースや攻撃の時の自機と敵との距離、ミサイルの動きなど、細かい所まで調べていたらきりがないくらい種類があります。とりあえず遠くからの敵、近くからの敵の2つに分けて、それぞれのポイントをおさえていきましょう。

①遠くからの攻撃

それほど難しいものではありません。遠くから攻撃してくるので、ミサイルが自機に到達するまでの時間も長く、十分見きれると思います。だからといって甘く見てはいけない。遠くからの攻撃の場所、ミサイルの動きの変化が激しいため、中途半端なよけ方をすると、よけたつもりのミサイルがいきなり曲がってきてやられることがあります。序盤の面などは、簡単だなどと思って油断していると、思わぬ所でやられることがありますよ。

よけ方ですが、ある程度引き付けて移動する、この方法は一番だと思います。間違ってもロールなんかでよけようとしないように。主に1機の敵が攻撃してきた時や複数の敵が同時に攻撃してきた時などは、このやり方が有効です。

②近くからの攻撃

初心者にとって厄介な敵だと思います。種類が結構あるのですが、その中から4種類を挙げて説明しましょう。

(1)分裂タイプ

4機の敵が1カ所に重なってちょうど1機の敵に見えるのですが、自機の目の前で4方向にそれぞれ別れて一斉攻撃してきます。初めてこの敵を見た人でビックリした人も多いんじゃないかな。

(2)きりもみタイプ

攻撃したと同時に斜め上へきりもみしながら逃げていきます。単独でなく、複数の敵が編隊を組んで攻撃してくることが多い。

(3)きりもみタイプII

自機の目前で1回ロールしその直後に攻撃してきます。こいつらの連続攻撃は手強い。

(4)特攻タイプ（カミカゼ）

自機に向かって突っこんできて、目前で攻撃してきます。

なんのこともないように感じるかもしれないけど、けっこう怖い敵。

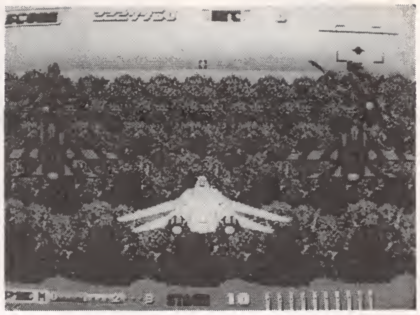
以上が主なものです。よけ方は、敵が攻撃してくる直前



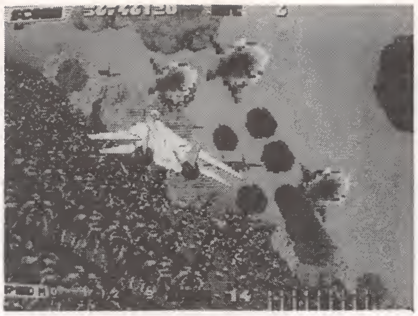
6面の誘爆編隊のうちの1つ。



点数稼ぎには欠かせないね。



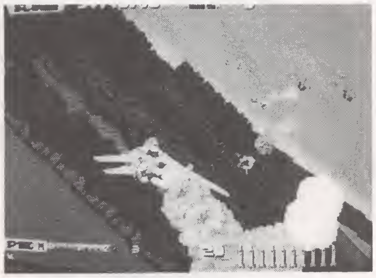
10面の最初の後方から開花して逃げる敵。



この中でバルカンとミサイルを有効に使わねばならない。



三角形フォーメーション野郎。こいつはバルカンで！



逃げまわるのもいいけど、やはりそれも難しい。



クリア面の1シーン。

に自機の位置を変えるだけでいいです。これらの撃ってくるミサイルは、直線的に飛んでくるのでタイミングさえつかめば簡単によけられます。ただ(1)や(3)のような敵は攻撃前にある一定の動きをした後、攻撃してくるのでよけやすいのですが、(2)や(4)はそういった動きをせず、突然攻撃してくるのでタイミングを覚えないとちょっと辛い。攻撃したのを見てからよけるのでは遅すぎるし、あまり早くよけはじめると今度はよけるために移動したところへ攻撃してきます。(ややこしい。)

あと、これはミサイルをよけること全体にいえることですが、よける時、縦の動きを使うという事。これはとっても重要です。特に近くからの攻撃に対しては、わずかな動きでもよけられるため非常に使えます。ウソだと思う人は実際にやってみましょう。(ちなみに1から6面までなら縦の動きだけでも十分にミサイルをかわせます。)

③円運動

画面上を円を描くようにして自機を動かし、敵の攻撃をよける方法です。スペハリやってた人ならご存じでしょう。

この方法さえ知ってれば、使い方次第では全面クリアも夢ではありません。主に複数の敵が連続して攻撃してきた時などに有効です。コツとしては、遠くからの攻撃に対してはゆっくり、近くからの攻撃に対しては速く自機を動かせばよいのです。

④ミサイル野郎

1機で何発ものミサイルを撃ってくるとんでもない敵。1機でも面倒なのに、複数で攻撃してくるから本当に厄介。全面で5回、27機出現します。それぞれの場所で、敵の編隊の形や攻撃のタイミングが違うため「これだ！」という方法は言い難いのですが――

・斜め下↓上↓反対の斜め下の順に移動してアフターバーナーを使う。

これがよくつかわれるやり方です。円運動を使う人もいますが、よけ始めるときの場所を誤るとミサイルに囲まれ、おだぶつになることも…。

その辺もよく考えてすること。また円運動でよけるときは敵が近づくに従って、自機をだんだん速く動かしていくこと。

⑤前方からの攻撃

ただよける。それほど難しくないでしょう。とにかく各面に出現する敵の位置、種類、動き、数などをしっかり覚えておくこと。ゲーメスト1月号(22～23ページ)をよく読みましょう。(キャラクターオーバーの関係で、敵の出現する数が時々違うことがあります。)

後方からの攻撃のよけ方

①追撃機

後方からバルカンで攻撃してきます。追撃機には2種類あります。

(1)一定の動きをした後、上空へ逃げていくもの。

(2)出現した位置から反対方向に向かって(左右)進んでいく。

この2つに分けられます。出現位置は操縦かんを倒してる向きと同じ方向に出現します。ニュートラルにしてる時はだいたい右側に出現します。(いいかげんだなあ)一応中央より安全地帯です。ただ(1)の方は、中央付近はかなり危険です。注意しましょう。追撃機の攻撃を回避するには次の方法があります。

(1)出現したら出現した方向に向かって進む。自機は下に位置させること。

(2)出現と同時に加速し、適当なところで減速する。追撃機前方へ。

(3)出現後、しばらく追い掛けさせて一気に加速し振り切る。

以上の3つがあげられます。

特に良いと思うやり方は(2)だと思います。追撃機は前へ行っても画面外へ行かないように左右に動いて調節すれば追撃機が画面外に消えないかぎり、後ろから追撃機は出てきません。だから、いちいちこれらの事をしなくてもよいわけです。(一方向へ向かって進む敵のみ。)

またレーダーを上手く使うのも手。敵機の進行方向の反対側に自機を位置させて敵機についていくようにする。この時レーダーを見て敵機と間合いをとる。これを使えば、変なところで敵機が出てきてやられることも少なくなると思います。

前後から同時に攻撃された時など(特に後半の面)この方法はかなり活用できます。かせぐことを考えて、なるべくスロットルを使わずに回避できるように！　まあよけるだけなら3つのやり方でも十分です。

②ホーミングミサイル

初心者には結構厄介な物ですが、これも慣れてしまえば簡単です。しかし、一応よけ方を知っていないと苦しいものですよ。やりかたですが…。

(1)アフターバーナーで振り切る。

(2)ひきつけてロールする。

(3)ひきつけて軽く上昇する。

(4)ひきつけて横へ移動する。

(5)右下に自機を位置させてミサイルが追い越すのを待つ。

最も良いと思うのは、斜め下↓上↓反対側の斜め上の順に動く。ちょうど(3)と(4)をあわせたような動きです。円運動に似た動きなので、前後から同時に攻撃された時などに有効です。

他の方法はどれでも一長一短で、あまり良い方法ではないと思います。ホーミングミサイルは出現する場所が決まってるので、とりあえずその場所を覚えましょう。

③後方からの攻撃

それほど頻繁にないので、とりあえずはどこで何が出るかくらいは覚えておくこと。後半はほとんど前後から同時に攻撃してきます。だから1つのことに気をとられないようにしましょう。また、それぞれの場所で自分が1番良いと思うやり方でやりましょう。1つのやり方にこだわるのはよくないですよ。

今回のまとめ――次回は…？

ABIIという体感ゲームの場合、アウトランとかと違ってコース(地形)を覚えるものでなく、敵機の出現場所と出現してからの行動、そしてどう攻撃してくるかを完璧に覚えるものであるから、敵についても知識がないと…。そういうことで今回は敵について書きました。

次回については未定ですが、まだ基本が足らないようだったら書くつもりです。今、H-T1000行く人なら、この基本だけでもきちんとすれば(理解すれば)1200から1300は行くようになると思うし。

そうそう先日編集部の人達数人で新潟へ行ったとき、私の先生であるSOH氏のABIIを見ました。プレイ内容は、本人の感じからしてあまりよくなかった(私もなんとなくわかったけど)けどH-Tが1576！　調子が悪くてもこれぐらいいってしまう。うむ、すごいと思ってしまいました。

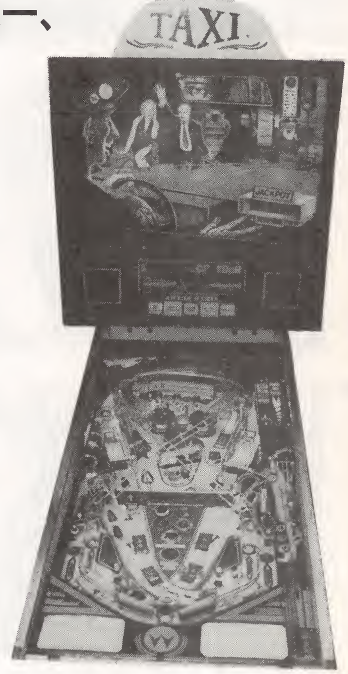
とりあえず、今回はここまでです。そろそろ攻略に入りたいと思うけど、再度チェックしてどうするか決めますので少々おまちを！

(まとめ役　ずる)

タクシー

なんと言うか年号も変わりまして、新しい気持ちでスタートしましょうか。と言ってもべつに今までと変わらないだろうねー、このコーナーは。

頭のランプが、いかにもな感じで良いなぁ。





フィールド。ワイヤーレーンの張り方が見事。

その名もズバリ タクシー

さて、今年最初のピンボールコーナー、相変わらずワーストーの座を守っていますが、そんな事は気にせずガンガン行きたいと思いますので、つき合ってやって下さい。

といった所で今回のマシンですが、アメリカのタクシー、イエローキャブをテーマとしたその名もズバリ〝タクシー〟ウイリアムズの新作です。

このタクシー、タクシー自体は普通の車なのですが、乗客の顔ぶれがスゴイ!!

サンタクロースやゴルビー（ゴルバチョフ書記長!?）、ドラク（ドラキュラ）からマリリン（モンロー）、あげくの果てはピンボットといった超個性的な面々なのです。

彼らを無事目的地まで運べるか？ あなたのタクシードライバーとしてのウデが試されます。

ドライバーの基礎知識

それではタクシードライバーとなるための基本テクニック、フィーチャー説明に入りましょう。

①シューターショット

このマシンにもシューターショットで得点が入るフィーチャーがあるが、これで獲得できるものは得点1000点～10万点、ただし2万5千点の時は後で出てくる客を乗車させる事が1人出来る。

倍率はボール数×点となるが5倍までで止まる。

②ボーナス倍率・エキストラ一番上にある3つのレーン（トップレーン）にC・A・Bと書いたランプがある。これを完成させるとボーナス倍率が2・3・4と上がり、4倍の時（3回完成させる）、下部左にあるゲートの付いたレーンのエキストラランプが灯くので、そこに入れれば獲得。

1回取った後は、完成数が4回、次は5回と上って行くが、6回まで上げて取った後は3回にもどる。また、取らずにボールを落とした場合はその時と同数完成させると再び灯く。なお、ボーナス倍率は1ボールごとにクリアされる。

③ランプレーンボーナス

リターンレーンにボールを通すと対角のランプレーンのランプが点滅する。

点滅中にボールを上げればランプレーンスコアが上がり、10万点まで上げると上部左にあるJOYRIDEのランプがあるホールの100万点が点滅するので、この時ホールに入れると100万点が獲得できる。

100万のランプは時間制。

ランプレーンに上げたボールはリターンレーンに出てくるので、連続的に上げる様にするとうまく取れる。

④JOYRIDE

右のリターンレーンを通すと、先ほどのJOYRIDEホールのランプが点滅する。点滅中にホールに入れれば、客が乗車、エキストラボール、スペシャル、得点などが与えられる。

⑤客乗車

ドロップターゲットやホールなどで点滅している所を完成、ボールを入れると客を乗車させた事になる。客は次の様な組み合わせでそれらと対になっている。

下部右ドロップターゲット↓ピンボット

シューター下にあるゲートの付いたレーンの奥↓ドラキュラ

中央ドロップターゲット↓マリリン

JOYRIDEホールに左下から↓サンタクロース

JOYRIDEホールに右上から↓ゴルビー

これらは点滅した所を取って行くと移動する。

⑥ジャックポット

乗客が5人になった時にゴルビーのレーンからJOYRIDEのホールに入れると、ジャックポット獲得で50～400万点がもらえる。この点はトップレーンを通すなどすると上がる。

乗客が5人になった時、もたもたしているとマリリンが降りてしまい、ジャックポットも消えてしまうので注意。再度マリリンのターゲットを完成させれば再び点滅する。

また、ジャックポット獲得後、再び5人乗車させるとアウトレーンのスペシャルが点灯するが、キックバックなどないので、無理をしない方が良い。取るならば、次のマルチを使うのが良さそうだ。

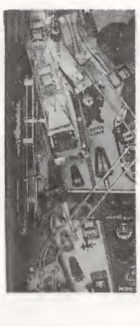
⑦マルチボール

2ボールマルチで1ボールをロックさせる。ロックの方法は、客を乗車させるとドラキュラのレーンのロックランプが点滅するので、この時ここに入れるとボールがロックされる。なお乗車させるのは誰でも良い。

ロックさせるとシューターに次のボールが出るので、打ち出せばマルチの開始。マルチ中に再度ドラキュラの所に1ボールロックして、左側のゲートがある所に入れると30万点、ランプレーンも10万点になるが、ランプボーナスの100万点は取れない。



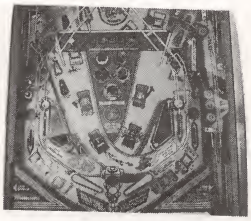
バックグラス1。ドラキュラとサンタ。



左部。下の方にゲートのあるレーンがある。



シューター部アップ。2万5千がおいしいと思う。



下部。乗客ランプやボーナスの表示がある。



上部。曲線のラインが美しい。

AMショー・デコありがとう当選者発表

大変長らくお待たせいたしました。AMショーのおみやげ、トルピードアレイのポスターとマニュアルセットの当選者発表です。(ついに抽選になったのだ。)

福島県　宗像　泰志
東京都　桂　淳
神奈川県　西村　正晴
神奈川県　島田　憲一
静岡県　岩根　永丈
愛知県　丸山　正二郎

それとイラストの4名、計10人のみなさんが当選です。おめでとうございます。

ハズレた人残念でしたと言いたい所だが、読者を見捨てないのがこのコーナーの良い所とは…。

当選者イラスト
①兵庫県　米倉　俊之
②東京都　入倉　俊二
③東京都　宮之脇　秀継
④東京都　鷲一狼(P・N)
(敬称略)

'88ベストピンボールに投票してくれた人にも何もないと言うのもあんまりだ、という事で双方の応募者全員(当選者は別だよ)にデコ特製トルピードアレイのミニマニュアルを送る事にしました。サイズは小さいけど、トルピードアレイの事が全部解りますよ。便利ですよ。

デコの竹内さん、堀口さん、本当にいつもありがとうございます。これからもよろしく。(とさりげなく次を催促したりして…)

では応募してくれた人はお楽しみに。


東京都 鷲一狼(P・N)



東京都 宮之脇 秀継


東京都　入倉　俊二


兵庫県　米倉　俊之



こんな所にまで気をくばる。


上部の奥はこんな感じになっている。


バックグラス2。ピンボットにマリリン、手を上げているのがゴルちゃんだ。

また、この時のロックは時間制で、時間切れになるとロック解除となる。

⑧客のホールド

ドロップターゲット(どれでも)を完成させるとJOYRIDEの右横にあるPASSENGERS・CAPRIEDのランプが点滅するので、その間にターゲットに当てればボールを落とした時や、長時間次の客を乗せられなくても、現在の客の状態をホールドしてくれる。ただし、5人乗った時のマリリンだけはダメ。

ハデですよ イエローキャブ

とまあフィーチャーはこのぐらいで終りとしましょう。

しかし、このマシンもハデでして、ベルがジリジリ鳴るわ、ピンボットはピーピー泣くわで大さわぎ。マシン自体も黄色(!!)で塗られていて、超目立ちます。

しかし、ハデなだけではなく、フィーチャーの組み立てもしっかりしていますし、フィールドの構成も非常に良く出来ています。

ただ、置き方によって異常なまでに入りにくい場所があったりするという話も聞きますので、正しい角度、置き方にしてほしいものです。

とにかく、ピンボール好きの人なら絶対に熱くなれるマシンですので、やり込んで下さい。

そうそう、フィーチャーの所で言い忘れましたが、このマシンでは点数に1千万点の桁があります。ウイリアムズでは初めてではないかな…インフレ化もついにここまで来たか。(プリミアなんかはとっくにそうですけどね。)

それではまた来月。

マージャンゲーム特集 うんちく編

昔はギャルはいなかった

マージャンゲームがゲームセンターに登場してから、約10年にもなります。今月号では、私御旅屋がこの数年の間に出会ったマージャンゲームに関するうんちく話（大げさな…）と、現在のマージャンゲームの数々を紹介していきたいと思います。

東 大ヒットしたジャンピューター

ゲームセンターでのマージャンゲームで一世を風靡したものは何だったでしょうか？ そう「ジャンピューター」ですね。（おそらく）初のマージャンゲームであり、全国どこに行ってもプレイすることができる程大ヒットしました。

ジャンピューターは、コンピューターとの2人対戦で、持ちタイム&得点3万ポイント。タイムはどんどん減っていき、あがった時にその点数分だけ増える、というシンプルなものでした。難易度的にも常識の範囲内で、うまい人、運の強い人なら1時間でも2時間でも遊ぶことができたのです。

ただ、やはり初期の頃はこのゲームもバグだらけでしたね。白発中とチーができたり、（何とこれを3回すると大三元になったという）東南西北でチー、カンができたり、南を含んだ緑一色などなど、思わずふき出してしまうような出来事が多々ありました。点数計算でもいいかげんなところがいくつかあり、「わー、これ9600点だろー!! 7700点じゃねーよ!!」などとよく叫んだものです。

南 クレジットベット式の登場

タイム制のマージャンゲームが流行る一方、新しい流れが生まれてきました。クレジットベット式がそれです。これは、毎局何クレジットかをかけて、和了すればその役の大きさによって何クレジットか加算される…というものでした。役満なんかあがったりすると、クレジットが200だの500だのとてつもない数字になったりして、1日中遊べたりしたものです。

しかし、このクレジットベット式もそう長くは続きませんでした。それはポーカーやマージャンのビデオゲームを使用したギャンブル行為が社会問題として浮き彫りになってきたからです。獲得したクレジット数が現金になってくる…現職の警察官が逮捕されたりして、大きな衝撃をうけたものです。

インベーダーゲームから数年。ようやくゲームの悪いイメージがうすれかけてきた頃でしたが、一連の事件により、またビデオゲームはその社会的地位（?）を失ってしまったのです。この時ばかりは純粋な少年ゲーマーとして、大人の心の弱さ、みにくさに怒りを覚えたものです。ゲーム自体は何も悪くはないのに、悪いのはそれを変な方向に利用する人達なのに…と思った人も多かったと思います。

西 私のおすすめの名機はこれだ!!

話は少し横道にそれますが、ここで私の思い出に残っている「名機」と呼ぶにふさわしいマージャンゲーム「ジャントツ」を紹介します。（超わがまま…）

普通マージャンゲームはコンピュータとの2人対戦（3人対戦、あるいは対人可のものもあった）がメインでした。しかし、ジャントツはすごかった!! 何と実戦そのままの4人対戦が可能だった（2人プレイ時は2人対コンピュータ×2）のです。

半荘戦ルールの採用、終了時の点数表などは過去にはなかったものです。初級、中級、上級と難度が選べた（とは言っても単に配牌の良し悪しが変わるぐらいだったけど）のもうれしかった!! 何よりもすごかったのは、四風牌連打や四家立直、九種九牌等の流局ルールが実戦と全く同じに採用されていたことです。これをリアルなマージャンシミュレーションと言わずして、何がリアルといえましょうか。今後これを越えるマージャンシミュレーションゲームは出ないのではないでしょうか？（それにしても役満をあがった時の音楽は気持ちがよかった…）実戦をほぼ完璧にシミュレートしたもの、それがジャントツでした。



北 そして付加価値的マージャンゲームの時代へ

現在、皆さんのまわりにあるマージャンゲームを想像してみてください。そのほとんど（というよりも全て）が女性のセクシーグラフィック入りで、自分が勝つ度に脱衣していく…というものです。

マージャンゲームは、その方向づけが以前とは変わってしまったのです。実戦のシミュレーションとして「マージャン」を楽しむものから、野球拳的要素も含んだ「付加価値」を楽しむゲームとして、です。（新たな要素を加えることにより、グレードアップした…という考え方もあるけれど、私には「変わった」としか思えないのです。）

男性心理が手伝ってでしょうか。最近のこういったマージャンゲームは、1日のインカム（収入）が、2万～3万円というものもあるそうです。3万円と言えば、「朝10時から夜12時まで台が空かないと仮定して、1プレイあたり平均3分弱」でようやく達成できる（単純計算）数字です。（実際のプレイ時間はもっと短くなりますね。）

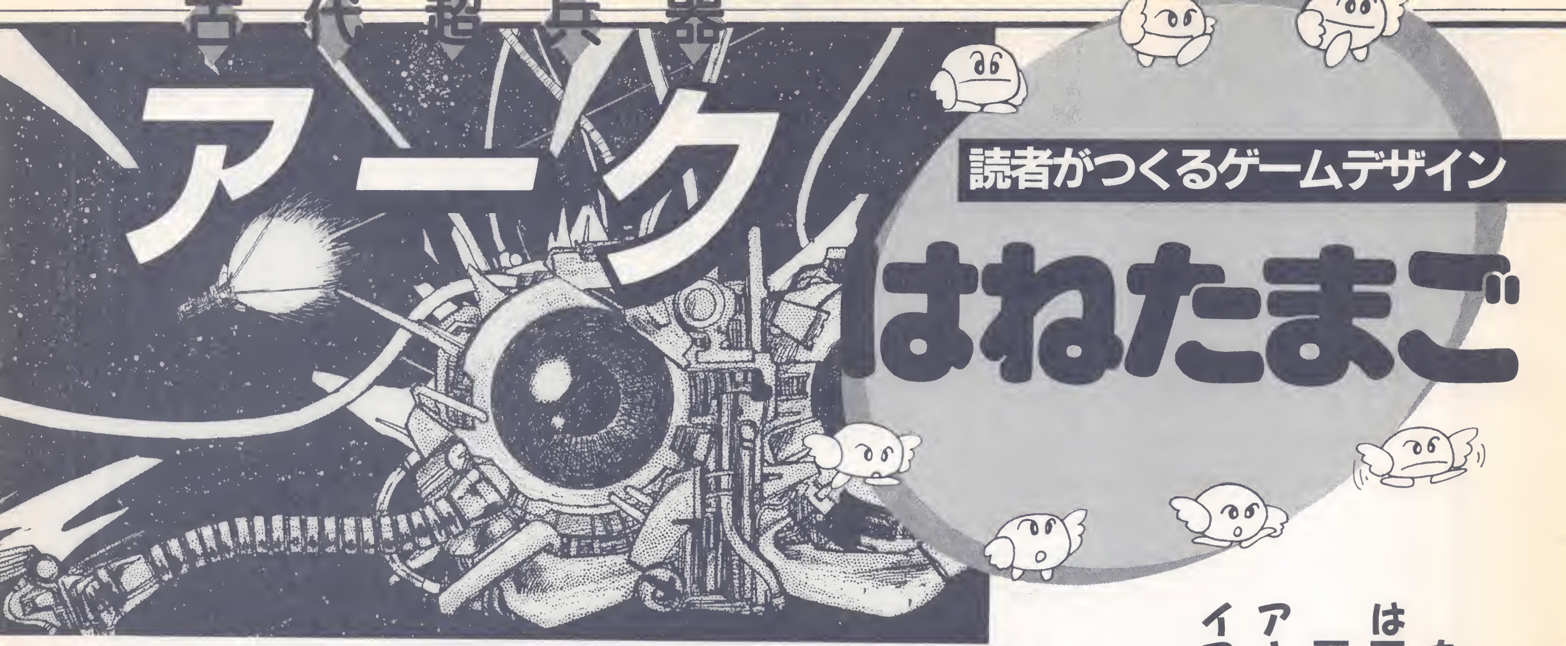
1～2分しか遊べない、とてつもない難易度…にもかかわらず、プレイヤーがマージャンゲームをやってしまうのは何故か？ 答えは明白ですよね!? カラーの方で現代のマージャンゲーム&マージャンギャルを紹介していきましょう。

（毎回この企画があがるたびに読者の要望とビデオゲームの健全性との間のジレンマにおちいって悩まされるため、抜け毛が多くなった御旅屋）

古代超兵器 アーク

読者がつくるゲームデザイン

はねたまご



はねたまご

もはやアークの破壊を止めることは不可能なのか!? 万分の1の可能性をかけて、君はアークに操られない唯一の兵器「サイフォース」とともに出撃する!!

ゲームデザイン発表のコーナーだ

今回から、ゲームのデザインを募集して、それをゲーメスト誌上で掲載することにした。栄えある第1回の掲載者は新潟の橋本君だ。

彼がゲーメストに投稿してくれたきっかけで、このコーナーができたと言ってもいいくらいだ。それだけの内容のあるゲームデザインを送ってくれたのだ。

それで、このコーナーの名前も橋本仁君の考えてくれた「はねたまご」に決定した。「はねたまご」とは、もともと彼の同人誌の名前にと考えられたものだ。しかし、「たまごがトリになったら飛んで行くのはあたりまえ。未熟かもしれないけど、本来は動けないたまごにこそはねが生えて飛んで行って欲しい」という、はねたまごの命名の由来がこのコーナーにぴったり。そこで、このコーナーの名前をはねたまごと命名すると共に、読者からの新たなゲームデザインの投稿を募集することにした。

さて、それでは橋本君の創作したゲーム、「アーク」をさっそく紹介しよう!!

(石井ぜんじ)

突然記事を書くことになってビビってしまった新潟県在住の私、橋本仁である。なぜ私が田舎者の分際でゲーメストの記事を書けるのかみんなには不思議だろうけど、ぼくも不思議だ。まあとにかく、ぼくの考えたゲームの一部を紹介しよう。

目覚めた古代超兵器

西暦2024年。人々の欲望と憎悪は冥王星に眠る古代超兵器「アーク」を目覚めさせてしまった。

アークは他のすべての兵器を操り、それによって破壊を行なった。もはやアークを止めることは不可能に思われた。

しかし、地球に、アークに操られない兵器が1つだけあった。「サイフォース」。他の兵器とは根本的に異なる超能力兵器である。

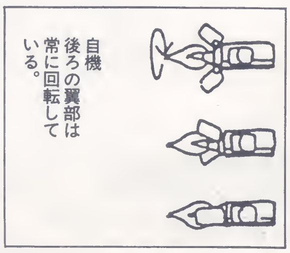
サイフォースはアークを破壊するべく出撃したが、アークはそれを感知し、迎え撃つ態勢を整えていた。

ゲーム内容

横スクロールシューティングゲーム。自機は2回敵の攻撃を受けるとout(ダメージは面クリで回復)。残機制。パワーアップはなし。そのかわりに武器セレクトがある。

全部で12個武器があり、各面が始まる前に、その中から3つだけ使う武器を選ぶことができる。そしてゲーム中、選んだ3つの武器をとっ換えひっ換え使うことができる。

ゲーム中の武器の切り換えは、武器ゲージのランプを、武器切り換えボタンを押すことによって1つずつ動かして行なう。





武器は12個

全部で12個ある兵器の中から、主なものを紹介しよう。

●B1…3種類あるビット系武器のうちのひとつ。ビットは弾を撃ったりはしないが、敵に体当たりさせることにより大きなダメージを与えることができる(威力はノーマルショットの10倍)。又、壁のむこうにいる敵をたおすのにも便利である。

ショットボタン1を押している時と2を押している時ではビットの配置が異なる(同時押しはなし)。それぞれ使い分けよう。

全般によく使える武器だ。

●L…4WAYショットなのだが、両はじの弾は空中物のザコにしか当たり判定がない。したがって、地上物や固いヤツは中2発の弾でたおさなくてはならないが、2発でノーマルショット1発分の威力しかない。それでも空軍用には最適の武器である。

真ん中が抜けているのにも注意。ショットボタン1、2共通。ノーマルショットは撃てない。

●I…ショットボタン2でアミーバ弾を発射できる。

アミーバ弾は、ザコなどは貫通し、固いキャラや障害物に当たるとそれにひっつき、その後、破裂して広範囲に大きなダメージを与える(ノーマルショットの16倍の威力)。2連射できるが、飛ぶのはかなりのろい。固いヤツ向け。ショットボタン1はノーマルショット。

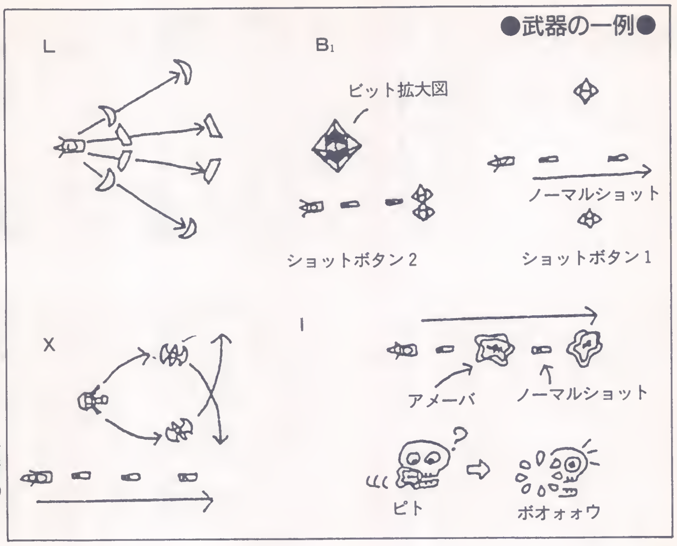
●X…オプションのようなハンマーシューターが装備され、それからハンマーが発射できる。

ハンマーの1発の威力はノーマルショットの10倍。貫通力あり。1.5秒毎にしか発射できないのが欠点。一見強そうだが、あらの出やすい武器である。ショットボタン1はノーマルショット、2はハンマー。

●その他にも「上下撃ち分け

対地弾」「画面上の好きな座標に固定することのできるビット」など、特色のある武器がある。

●武器の一例●



忘れてないぞ親切設計

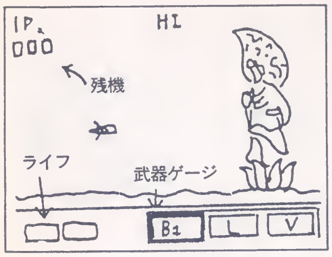
このゲームはシステムが複雑なぶん親切設計にしてある。初心者でも十分楽しめるように工夫してあるぞ。

具体的に言うと――

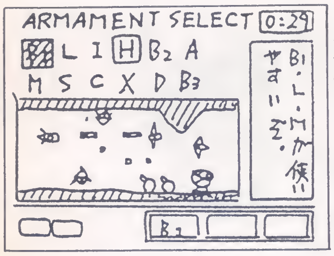
①ボタンは押しっぱなしで連射可能。

②武器セレクト画面のウィンドウでは、今、ランプのついている武器のデモをやってくれる。これによって武器が非常に選びやすくなったはずだ。(図参照)

③武器セレクト画面で、有効な武器の組み合わせの一例。ボスの弱点などがメッセージとして表示される。



ゲーム画面



武器デモ
武器セレクト画面

全16面の紹介だ

全16面、合計101シーンだが、その全てを今ここで紹介する訳にはいかないので、その一部をざっと説明しよう。

1面 地球前戦基地

地球前戦基地。自然の地形をたくみに利用した前戦基地。今はアークに操られ、近づくものすべてを破壊している。簡単で、かつこのゲームの特徴を失わないように注意している。難度はかなり低め(システムが複雑な分)。

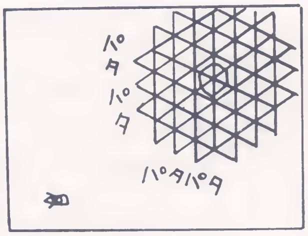
この面は上から見た画面(それでも横スクロール)。

●1－1…骨のすき間に大砲がたくさん。こちらの攻撃は通じにくいが、敵の弾もほとんど骨に吸収されて、こちらへは飛んでこない。各種武器で壊しまくれ。

●1－2…中ボスの折りたたみ式兵器。画面内を動きまわりながら、広がったり折りたたまったりしている。

●1－3…オーラのかたまりのようなヤツが連続10匹、超高速でつっこんでくる。こいつらの体には当たっても平気。口からも弾を一発吐く。


1－1



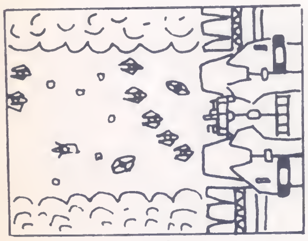
1－2


1－3

2面 要塞

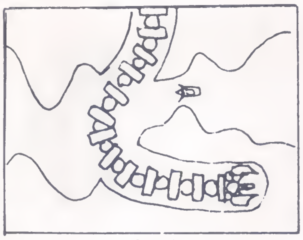
要塞。某国の軍事要塞もアークに操られてしまっている。この面も上から見た画面。

●2－6…2面のボス「巨大飛行機の後部」。こいつは、上下のエンジンから飛行機雲を出しているので画面の上下が見えなくなっている。そのためにハッチからでてくるザコは、雲の中に隠れたりして非常に陰険。

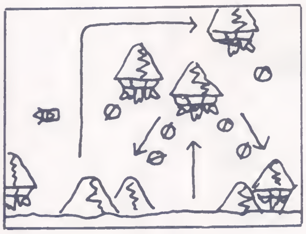

2－6

3面 海底・地底

●3－4…無敵のミミズ型穴掘機登場。頭部を回転させて穴を掘る。こいつはケツについていくと比較的安全だが、ハマる所はあるので注意。こいつは4、6面でも出現。


3－4

●3－5…山がこわせる弾(イオンリングのようなもの)を下2方向に出しながら浮上してくる。山は、一番上までくると横に動いて去ってゆく。砲台部分のみ破壊可能。


3－5

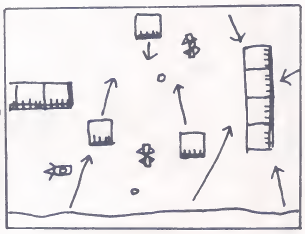
4面 地底遺跡

地底遺跡。宿敵穴掘機を追い、地底遺跡をぬけてゆく面。

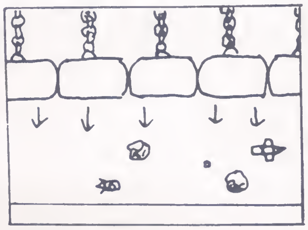
5面 6面

念力でガードされた邪教の聖域に隠された某国秘密兵器も、アークに操られている。

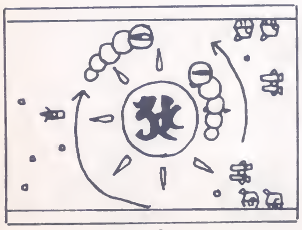
●5－5…画面外から無敵のブロックが飛んできて障壁を作る。


5－5

●6－1…「吊り天井」からの脱出のため、高速スクロールする。天井が徐々に下がってきて、逃げ場が狭くなる。


6－1

●6－3…梵字の周りを無敵のバケモノが2体、回っている

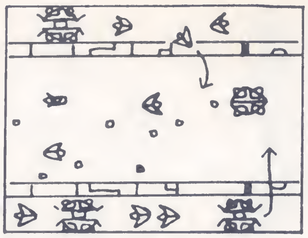

6－3

る。バケモノは速くて、抜けずらいぞ。

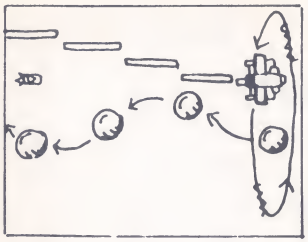
7面 8面

月前戦基地。宇宙ステーションから月本土へ、そして城塞へと続く。途中「月面装甲車」や「六脚歩行メカ」との激烈な戦闘もある。

●7-1…敵は初め、上下の、壁でしきられた所でうろついているが、しばらくすると、真中の空間におどり出て、攻撃してくる。特に、中型のヤツは、真中の空間にくると、からを閉じ耐久力が増す上に攻撃も激しいので、ビット等の武器で上下の空間にいるうちに、破壊しておきたい。


7－1

●8-2…レーザーを撃つ固いキャラと、こわせない鉄球が出てくる。固いキャラのレーザーは、画面のはじの方で一瞬休むので、その時に切り返して、上下に大きく動いてかわさなければならないが、画面真中を鉄球が蛇行行進しているのでつらい。鉄球の隙間を一瞬で見切って、nonstopですり抜けるしかない。(図の～の部分はレーザーを撃ち休むところ。)


8－2

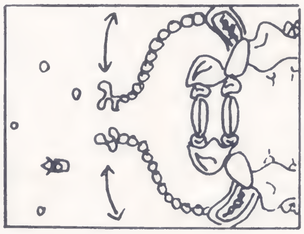
9面 10面

生物面。アークの吐き出した生物が増殖し、冥王星を覆ってしまったもの。

これまでの面は、人類への被害をくい止めるのが目的だったが、この面以降は、アークに向かって突っ込んでいくのが目的になる。

この面のグラフィックは顕微鏡をのぞいたような感じだ（半透明で、きらきらしてて、うにょうにょ）。

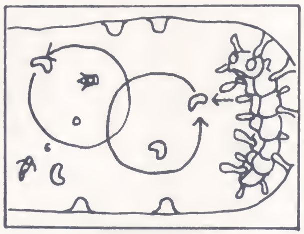
●9-1…面の入口。触手が弾を出し、侵入を阻む。うまく触手をくぐりぬけ、2枚の弁を破壊して侵入しよう。


9－1

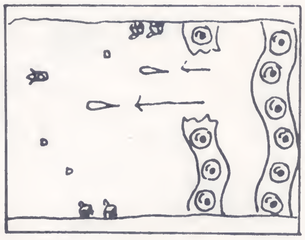
●9-7…9面ボス「寄生虫の死骸」。なぜ「死骸」かって？それはね、この寄生虫さんは他の寄生虫にとりつかれてしまったからだよ。

というわけで、死骸から寄生虫の幼虫が飛び出してくる。幼虫は無敵で、輪を描くように動く。

しばらくすると幼虫は上下の壁にひっつき、さなぎになる。さなぎは少し固いが、無抵抗である。さなぎはやがて成虫に。成虫は耐久力はないものの、弾をたくさんだすのでやっかいだ。なるべく、さなぎのうちに倒しておきたい。

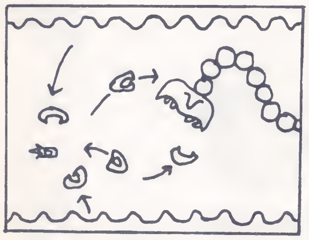

9－7

●10-1…通称「卵ヘンジ」。卵は撃つと「撃ち返しレーザー」になってしまうが、撃たなければ道は開けない。

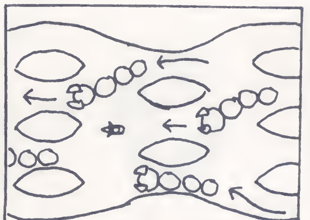

10－1

●10-1…自機とぎょう虫（ミミズ）とハサミ虫が、三角関係で敵対している。ぎょう虫に自機の攻撃は通用しないが、ハサミ虫がぎょう虫にかみついて倒してくれる。とはいっても、ハサミ虫は、最初は自機を倒そうと追いかけてくる（ホーミングのように）。ハサミ虫は撃ちまくってしまえば楽だが、それだとぎょう虫をのさばらしてしまう。

結局、ハサミ虫は極力撃たず、ぎょう虫をとっとと始末してもらわなければならない（ぎょう虫は怒ると恐い）。


10－2

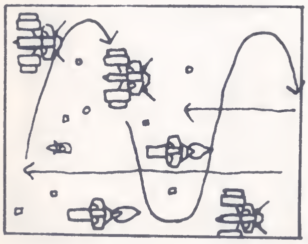
●10-3…網目状の通路で、無敵のミミズが突っ込んでくる。図のように、通路の交差点で上下に動いてかわすと楽だが、スクロールしているので、いつかはすきを見て前に出なければならない。


10－3

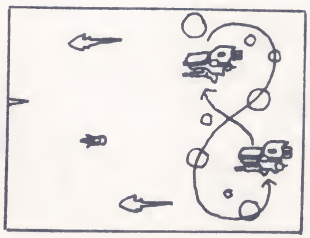
11面 12面

要塞（防衛線）。11～14面は、アークが他の兵器を結集させて造った要塞である。そのうちの11、12面は、その要塞の防衛線である。

●11-1…変形ミサイルが現われる。変形ミサイルは直進時は閉じていて、波線後退時は開いている。開いている時は弾を吐く。又、開いているときしかダメージを与えられない。動きは図参照。


11－1

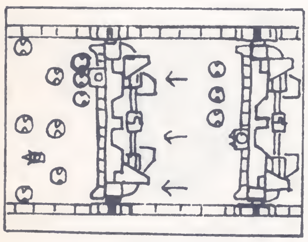
●12-5…最新型戦闘機2体と対決。こいつらは、8文字に動きながら泡を出す。泡はその場に留まって徐々に大きくなり、一定の大きさになると光線になって飛んでくる。この光線はガッタ（方言）速いので、泡の大きさを見て、予測しながらかわすしかない。


12－5

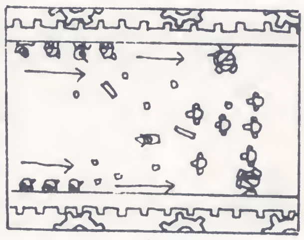
13面 14面

要塞（生産域）。ここのエリアは、ふだんはエネルギーの生産を行っているのだが、今は非常事態のため、生産システムがそのまま防衛システムに切り換わっている。

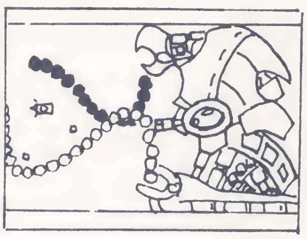
●13-2…大型のキャラが道をふさいで突っ込んでくる。もちろん、つぶされる前に破壊しなければならない。上下に動く砲塔からは、壊せない上に自機のショットをふさぐ弾を末広に3発撃ってくる。


13－2

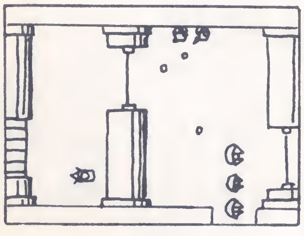
●13-3…壁の下の歯車が回転して、上下の壁が逆方向にスクロールする。後ろからは砲台、前からは歩行ハッチの攻撃で、はさみ撃ちにされてしまう。


13－3

●13-6…13面のボス。上下の砲台から蛇行ビームを撃ってくる。蛇行ビームの中心は自機を狙っている。真中の砲台からはノーマル弾。

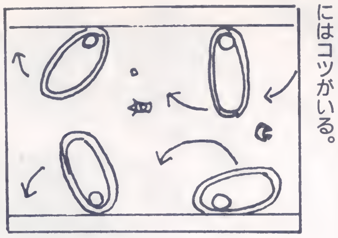

13－6

●14-1…柱の途切れた所に赤外線がはってあり、そこを

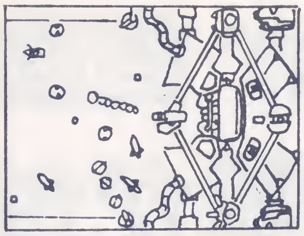

14－1

自機や自機のショットなどが通過するとシャッターが閉まりだす。

●14-2…無敵の楕円形のキャラが上下の壁をゴロンゴロンと転がってくる。かわすのにはコツがいる。


14-2

●14-6…14面のボス「アーマード・サイクラー」。それぞれ違った4つの砲台が菱形(ひしがた)のレールの上をゆっくり廻っている。さらに、上下の壁にも1つずつ砲台がある。気合と慣れでかわすしかない。

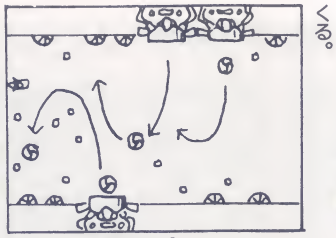

14-6

15面 16面

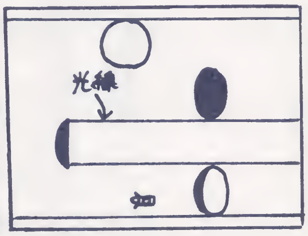
アーク内部。アークは、もともとは小さい兵器であったが、長年かけて補強に補強を重ね、現在の巨大さに至っている（アークは自己補強能力を持つ）。

アークの核（アークの頭脳であり弱点）は、実は別世界のもので、果てしない遠くからアークを操っている。

●15-2…壊せないハッチからダンゴ虫型のキャラが撃ち出される。こいつは、始めはまるまっていて倒せない。地に着くと開いて倒せるようになるが、このとき弾を撃ってくる。

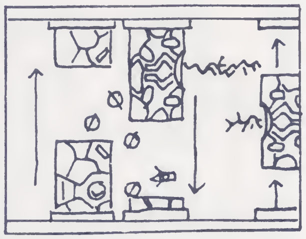

15-2

●15-4…お皿鏡（通称）が空中で回転している。お皿鏡は、ちょうど真横になると凹面から光線を放つ。これはもう、お皿鏡の回転を見て予測してかわすしかない。

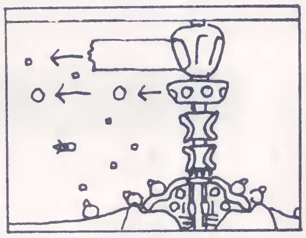


15-4

●16-2…無敵のドカン型のキャラが、上の穴から下の穴へ（又は、下の穴から上の穴へ）流れるように次々と動いている。壊せる弾を出すヤツと、電磁波を伸び縮みさせるヤツの2種類がある。


16-2

●16-3…タワーが立ちはだかる。下2つのブロックは破壊可能なので、そこを壊してダルマ落しにして上を抜ければいいのだが、そう簡単にはいかない。下には固い砲台、タワーの一番上のブロックは波動砲を撃つし、2番目のブロックは大きな弾を前方に連射している。

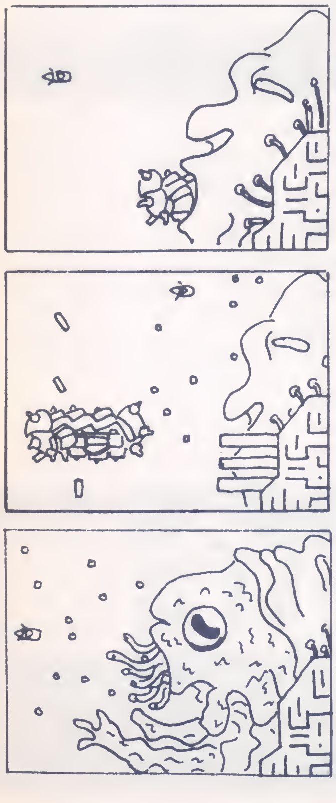

16-3

●16-7…アークの内部から亜空間を通りぬけ、別宇宙にたどりつく。そしてラストボス「アークの核・亜原子生命体」の登場。こいつは口から戦艦を吐いてくる。

戦艦は、砲台部分のみ破壊可能。4体の戦艦（それぞれ動きのパターンが違う）を相手し終わると、ラストボスの正体が口を裂いて現われる。こいつは弾をボロボロ出しながらじわじわ近寄ってくるが、ここまでこれた人なら気合と連射で楽勝。勝負は数秒、ENDだ。

しかし…アークを破壊したために、帰路の亜空間も消え去ってしまった。かくして、主人公の放浪の旅が始まる。

16-7


その1
その2
その3

自己紹介



こんなことまでやらせてもらえるなんて（涙）。

橋本仁（17歳）

ゲーム歴3年（グラディウス、魔界村からということになっているが、実はファミコンのドルアーガから(?)。

☆ゲーム以外の趣味

○音楽鑑賞（スクポリ、レベル42、デペッシュ・モード、ニューオーダー、プロパガンダetc.）

○プラモをたまに。

☆習性

○変人（自分で言うのも）

○極度の運痴

○ド近眼

○こり性（プラモにこりすぎてシンナー中毒になったことがある）

○趣味以外のことで、お金を使うことがない。

最後に、三言ばかり。ぼくが3番目に偉いと思うのは、おもしろいゲームを創る人。2番目に偉いと思うのは、おもしろくて、かつ、いままでにないようなゲームを創る人。一番偉いと思うのは、いままでにないおもしろさを創る人。

評 すごい！どの面もクライマックスだ

石井ぜんじ

はっきり言ってなかなかすごいできだ。グラディウスシリーズやR-タイプの影響が感じられるとはいえ、ただのマネの域を越えた独創性が感じられる。

グラディウスがヒットして以来、ゲーム界ではもっとグラディウスタイプのゲームが出てくるかと思ったが、実際にはそうでもない。プレイヤーはあのようなゲームを求めているのに、マネをするのも難しいようだ。

しかし、グラディウスをプレイヤーとして実に面白いと感じて、自分も面白いゲームを作ってしまったゲームが出てきた。それがR-タイプだ。

このゲームの作者、橋本仁君もちょうど同じような感じがする。

橋本君の一番の強みは、自分の好きなゲームを創作して、それが今のプレイヤーの好みとピッタリ合っている所にある。本人としてはかなりの自信作だろう。こんなゲームなら私もやってみたい。

あえて、気になる点を言えば、まずキャラクター数が多いこと。今の技術で、美しいグラフィックでこれら全てを表現できるかどうか。また、いろいろ魅力的な敵が多過ぎて、面と面との違いをアピールできるがどうかも心配だ。ここらへんはプログラマーの腕しだいだろう。

また、武器が複雑なため、役に立たない武器ができないようにすることや、プレイヤーにちゃんと理解してもらうことはもちろん必要だと思う。

それでも、この「アーク」というゲームはしっかりとある種の世界を作り上げているゲームだ思う。1つにすべてつめこみすぎていて、少しは次回作に取っておけばいいなと思わせるぐらいのアイデアはつまっていると思う。

さあ、ゲーメストの読者のみんなも、橋本君に負けないようにどんどんゲームアイデアを送ってみよう。書式はほとんど自由。ただし、レベルの高いものを期待しているぞ。

さらに、この作品についての一切のお問い合わせは、ゲーメスト編集部「はねたまご」係へ、どうぞ。

新開発

色あざやか 画面が美しく 連射機能が付いている



- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である
- ●カラー調整がかんたんにできる
- ●連射のスピードが調整できる
- ●連射はすべてのボタン(6個)で、できる
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです
- ●配線はSAM規格
- ●RGB21ピン対応

代理店募集!!
●SVG800EXの販売代理店を募集します。お電話して下さい。

中古基板情報

アルゴスの戦士	20,000	青春スキャンダル	12,000	ソンソン	7,000
アテナ	10,000	ディグダグII	8,000	ドラゴンバスター	7,000
アレスの翼	12,000	ヤンチャ丸	12,000	ラッシュ&クラッシュ	11,000
イーアルカンフー	7,000	モモコ120%	12,000	究極タイガー	45,000
ウィズ	10,000	サーカスチャーリー	8,000	奇々怪々	15,000
戦場の狼	10,000	女三四郎	12,000	アッポー	8,000
バラデューク	8,000	ドッジボール	25,000	忍者II	12,000

・上記のソフトは一例です。その他在庫が多数あります。(事前に電話で在庫の確認をしてください。)
・希望のソフト名を書いて送ってくれますと、詳しい資料を送ります。(60円切手3枚同封)

お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年令・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

Shin企画

〒663 兵庫県西宮市段上町8－3－19
TEL-0798-53-5726

「ゲーム名を掘り起こせ!!」パズル

出題／ルート1764君（大阪府）／構成／APAPA

はい、今回は読者のルート1764君から送られてきたパズルを、ルールをちょい変えて、皆さんにお届けします。元のルールはかなりややこしかったのだ。

それじゃあみんな、頑張って解いてくれ!!

それからねー、今回は「メッセージ解き」は出来ないぞ、だって文字表の70%は僕が作ったんじゃないんだもの。

解き方

①まずは文字表を見てくれ。見て分かる通り、様々なゲーム名がひしめいている。

②その文字表の中から、一覧表を参考にして全てのゲーム名を探し出し、その文字を除外する。

③残った文字を集め、うまく並べると、複数の（けっこうたくさんあるぞ）ゲーム名が作れる。ただし全てシューティングゲームだ。

④作れるだけ沢山のゲーム名を作ったら、それで解答は完成だ。1つの文字は2回使ってはいけないよ。

⑤解答が分かったら、それを全て官製葉書に書き込んで、編集部宛に送ってくれ。なるべく多くゲーム名を作れた人から、優先的に正解とするぞ。

しめきりは2月末日。正解者の中から5名を選んで、たまには豪華だが、今回がそうとは限らない「豪華な粗品」を送ります。

葉書には自分の住所、氏名、年令も忘れずに書いてね。

それから今回の問題を送ってくれたルート1764君には、記念品を送ります。

文字表

ドラゴンニンジャウォリアーズゼバブルボブル
ルRイアィデスエトルサアウドンニノゴイサラ
アスギウルグプペウーモアタカスタダラガルカ
ートヤトーダラプュアトホットチェイスゴレダ
ガーララベサッデキフスージサスーマムンーン
パリキンカラタサィバリオンイヘビカアギスガ
ワーキシルマハーメウォチハドビドイーヘャー
ートカナノンウノーメスオヤアーベムガトドル
ドフイブフダスボジタロツルーユリラスドター
リァカーキハアラフルクーウムニスアボルオガ
フイイフーゼスンァホーイスズツウピピーツウ
トタバナーイッカイーダタクワトスーダワマド
クーュデラバストトクンプリンソスイートデン
チェイスエイチキュウサラキダリンサリスエラ
テラクレスタータシイブオンータリブンロルク
ドラゴンスピリットタイクトモスカイキッドッ
コウクウキヘイモノガタリンモジットダイユパ

一覧表

アーガス
アウトラン
アサルト
イメージファイト
エスディアイ
オーダイン
カブキゼット
カベール
ガルカ
カルノフ
キキカイカイ
グラディウスツウ
クリキントン
コウクウキヘイモノガタリ
サイゴノニンドウ
サイドアームズ
サイバリオン
サラマンダ
サンダークロス
スカイキッド
ストリートファイター
スプラッタハウス
ダイマカイムラ
タイムギャル
タツジン
ダンガー
チェイスエイチキュウ
テラクレスタ
ドラゴンスピリット
ドラゴンニンジャ
ドルアーガ
ニンジャウォリアーズ
ノボランカ
ハチョウ
バックランド
バブルボブル
バラデューク
パワードリフト
ピースリー
ピーツウ
ファイナルラップ
ヘビーユニット
ベラボーマン
ホットチェイス
メイキュウトウ
メタルホーク
モトス
モンスターレア
リターンオブイシター
ロストワールド
ワンダーモモ

（ゲーム名は略称などで書いてあったり、多少変なものもありますが、一覧表の片仮名で考えてください）

1月号出題の解答

①
```
  2317
×    3
------
  6951
```
他六種類

②
```
  4963
+   76
------
  5034
```
他五種類

③
```
   148
×  343
------
 50764
```
これのみ

④
```
  1705
+ 6338
------
  8043
```
他61種類

1月号当選者発表

1月号のパズルには、賛否両論あって、なかなかおもしろかったぞ。それにしても結構ケアレスミスのある解答が多かった。

ところでパズル以外の葉書もそうだけど、鉛筆書きの葉書は、擦れて見えなくなっちゃう場合があるから、なるべくやめた方が、採用率が高くなるぞ！

当選者

高橋宏君（東京都）
浅野千尋君（神奈川県）
勝山昭君（長野県）
前田一三君（鳥取県）
高橋英明君（新潟県）
以上5名。おめでとー。

APP

ゲーム懸賞論文　私の主張

ゲーメスト／コインジャーナル共催

2席

純粋なゲーマーとして言いたいこと

愛媛県　八塚国博（17歳・高3）

今から十年位前にインベーダーゲーム等がはやって以来、ゲームセンターが全国各地で見られるようになってきた。今では技術も発達して多様なゲームが出現して、BGMのレコード化など、あらゆる分野に進出してくるようになり、一大社会を確立してきた。もちろんゲームセンターも全国あらゆる所で見られるようになった。

ところが世間の大人達は今までほとんどゲームに対していい目で見てくれなかった。単に悪い人達のたまり場だとか、風紀を乱す場所とか言ってひたすらゲーセンへの立入りを禁止して、理屈も何もなく、僕達のような健全なゲーマーまでが補導されて、悪人扱いされてきたのである。

僕達としては、単にゲームが好きで、やるにしろ、見るにしろ、ゲームに親しむためにゲーセンに来ているだけで、何一つやましい気持ちなどは無いのだ。それなのに訳もわからぬうちにこんなひどい目にあうはめになったのである。全く迷惑な話であろう。

型にはめないで！

だいたい、何の理由があって真面目な青少年まで捕まえる必要があるのか?

この間、生徒指導の先生が、「学生らしくない」とか言っておられたのだが、「らしくない」というのはさっぱり理解できない。誰にしても遊ぶことはあるし、そのためにゲーセンは存在するのだ。それに、普通は若い世代が中心となってゲームをやっているのだ。はっきり言ってぼくたちは「らしい」と思う。

また、「悪い奴のたまり場である」とか、「風紀を乱す」とか言う人もいる。はっきり言って、ゲームを普通にやっている人で悪い人はいない。確かに、マナーの悪い人や、人から金を巻き上げようとする人もいるにはいる。本当に悲しい事実だ。だけど、そうはいっても、健全なゲーマーを追い出すような行為をしていいものなのか。

もともと、補導とかいうものは、悪いことをしている人に注意したりするためにあるのではなかったのか。それなのに、今の補導というのはかなり矛盾している。全く逆のことをやっている。これでは、補導員が「悪のたまり場」をつくろうとしているのと同じだ。全くそのことがわかっていない。

それに、ゲーセンを風紀を乱すような場所にしようとしているのもそちらの方だ。今のゲーセンは、かなり改善もされているし、そんなに暗い雰囲気の場所でもない。それに、ちゃんと監視してくれる人だっていて、そう悪い事も起こらなくなってきたと思う。そのくせ、先生とかは勝手に悪い場所だと決めつけてしまっている。これではオペレーター、あるいはゲーム業界に従事している人に失礼ではないか!!何事もよく調べてからにしてもらいたい。

それから、「ゲームなんかはお金の無駄だ」だとか思っている方もいる。確かにそう思っている人にとってはそうかも知れない。だけどそれは各個人個人の価値感の違いであって、そうやすやすとそのように定義づけることはできないと思う。なかには本を買ったりするために金を費やしたりする人もいたり、レコードやCDを買い集めたり、映画を何度も見に行ったり、その他自分の趣味のために惜しまず金を使う人もいる。それと同じように僕達はゲームに価値感をもってゲームを楽しんでいるだけのことなのである。

今のところは僕自身も親のすねかじりだから、金銭的な面は少し言いづらいのだけど、自分が自由に使っても構わない範囲のお金なら、どのように使ってもいいはずである。当然それだけの権利はあるはずだし、それを無理矢理邪魔する権利もないと思う。

はっきりと言うが、学校とか教育委員会は子供達の権利や可能性を無視した行動をとりすぎている。この間も補導員がやってきて、小学生位の子に向かって、「お前らこんな所に来てもええんか?ゲームなんかしよったらいかんじゃろうが」とか言っていた。僕は無性に腹が立ってしょうがなかった。完全に子供達を馬鹿にしている!!

だいたい店内にも「十八才未満の方は夜十時以降の立入りを禁ず」と書いてある以上、ルールやマナーさえ守っていれば、ゲーセンに行く権利は十二分にあるはずだし、僕達だってそれなりの分別くらいはある。絶体に悪い事をしようなどと思ったりはしない。まるで、ゲームをすること自体が悪であるかのようだ。

単にゲームだけではない。実際、地元の県の教育委員会はボウリングやビリヤードまで「不健全娯楽」として禁止してしまっている。一体、どう考えると「不健全」になるのだろうか。ボウリングにしろ、ビリヤードにしろ立派なスポーツだし、それで生活している人もいる。もしかしたら、ひょいとそういう才能のある人が出てくるかも知れないのだ。その可能性を始めから切り捨てようとするのはどう考えても異常だ。そこまでして、型にはまった人間を造りたいのか?

この感動を理解して…

ゲームのことにかえるが、確かにゲームの本質はあくまで娯楽であり、ゲームがうまいからといって、それで飯を食えるって訳でもない。だから、ボウリング等での主張は通らないかも知れない。だけど、ゲーマーにとって、ゲームがうまくなる、という事は大変な

僕らの願いは単にゲームを楽しみたいということだ



ことなのである。特に僕みたいな素質のないゲーマーにとっては、一つのゲームをクリアするにしても、かなりの努力が必要なのだ。

それゆえ、始めてクリアした時などは、思わず跳び上がって喜びたくなってしまうくらい感動できる。僕達にとってはそれくらいゲームに魅力があるし、またゲーセンに行こうという気持ちが湧くのである。こんな気持ちはゲーマーでないとわからないと思う。ゲームをくだらないと思っている人達はなおさらだろう。でも、このように純粋にゲームを愛する気持ちのどこに悪い所があるのだろうか。もうこれ以上僕達を苦しめないで欲しい。

僕は別に難しいことを言ってはいないと思う。単にゲームを楽しくやりたい、それだけのことなのである。もちろん、このような偏見は何年にもわたっての事だから、そう一朝一夕にはなくならないと思う。だけど、徐々にでもいいから、心を開いてもらいたい。そのために、一度オペレーターの方々と話し合ってゲームセンターの実情を知ってもらいたい。もしできることなら、一度ゲームをやってもらいたい。おそらく、ゲームの奥深さに気づいて下さると思う。とにかく、これからはもっと暖かい目で僕達を見つめて欲しい。

今では、子供達だけでなく大人までゲームを楽しむことができるようになってきた。それだけゲームにすばらしさがあると思う。やはりゲームセンターは大人から子供まで、みんなが幅広く楽しめる場所であるべきだと思う。もう、いつ補導がやって来るかわからない所でびくびくしながらゲームをやりたくない。

僕は来年高校を卒業し、完全に校則から解放される身となる。僕自身学校などに対して何もできなかったなぁと、つくづく自分の無力さを感じてしまう。もちろん、これからも気が向けばいつでもゲーセンに立ち寄ろうと思っている。もし、十年あまりして、家族一緒にゲームを楽しめたら、どんなにか幸せなことだろうと思っている。

ランダム RANDOM INFORMATION インフォメーション



大魔界村

好評発売中／カプコンGM

—GSM CAPCOM1—

大魔界村アレンジバージョン

GSでは非常にめずらしい弦楽四重奏の登場です。ラベルのカルテット（ヘ長調）のような感じで、クラッシックファンでなくても必聴!!

ロックマンIIアレンジバージョン

作者いわくリズムの嵐ということですが、全体的に軽いロックといった感じでしょう。今回のアレンジはクラッシックありロックありで、充分楽しめますね。

ロストワールド

この曲は今さら、紹介する必要もないと思いますが、カプコンの音色には、やわらかくてゲーセンで消えてしまいがちなものがあります。ですから改めて聞くと、新たな発見があるかもしれません。じっくり聞いてみましょう。

1943改

制作期間が非常に短かかったために、スタッフが分担して作った作品。誰がどの曲を手がけたか分かりますか？

大魔界村

作者がロストワールドと同じということで音色も似ていますね。コードの進行が和声理論的で、クラッシックぽい曲も何曲か収録されています。

この次にはストライダー飛竜も発売されるので、期待していきましょう。

ポニーキャニオン／サイトロンより、CD2800円、CT2500円で、好評発売中!!



源平討魔伝

組曲オーケストラバージョン

カセットテープ限定発売中／

12月に九段会館で行われたナムココンサートに行った人いるかな？ローランドD—50など多くのシンセサイザーをバリバリ使ってドラスピ、未来忍者、スプラッターハウスなど10数曲、演奏されました。進行中、床の間の飾り物の様だったドラムセットが、最後の源平討魔伝で動き始め、感動的なライブとなったのです。

さて、その源平討魔伝をカセットに収録した物が、限定発売されます。内容は源平を組曲としてオーケストラアレンジした物と、エンディングラストテーマをリメイクした物です。（コンサート会場でも販売していましたネ）

リメイクされたものは、原曲よりいっそう厳そかに仕上がっていて、聞きのがせない作品でしょう。

また、セガがS・S・Tでタイトーがズンタタなら、ナムコはアクアバンドとして超期待したいですね。

では、カセット購入方法です。郵便為替か現金書留で1200円（送料込み）を左記に送ればOKです。

東京麹町郵便局私書箱36号 斉藤ひろみのラジオはアメリカン「源平カセット」の係

忍者龍剣伝

アーケード・FC同時収録

—GSM TECMO1—

アーケード版とFC版のゲームが、同時期に発売されたテクモの忍者龍剣伝のGMレコード「忍者龍剣伝—GSM TECMO1—」が発売！

メインテーマのアレンジバージョンは、さすがにノリがよくて、もり上がりますね。アレンジの後はFC版とアーケード版が収録されているので聞き比べて下さい。

あなたの好みはどちら？

収録曲：甦る龍剣伝説アレンジバージョン／忍者龍剣伝FCバージョン／忍者龍剣伝アーケードバージョン。

ポニーキャニオン／サイトロンから'89年2月1日発売。CD2800円、CT2500円。



ドラゴンスピリット

PCエンジンバージョン

アポロンからナムコ・ゲームミュージックが初のリリースになるよ。と、いってもアーケードのものではなくて、ナムコット・PCエンジン用ゲームソフトのGMですけどね。

タイトルは「ドラゴンスピリット〜エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット」。

収録曲：Aサイド：ドラゴンスピリット／ドラゴンスピリットSEコレクション／Bサイド：妖怪道中記／ギャラガ'88／妖怪道中記SEコレクション／ギャラガ'88SEコレクション／ドラゴンスピリット（SE入り）

アポロンより'89年2月5日発売。定価CD3000円、CT2500円。



ゴーファーの野望

アニメ沙羅曼蛇シリーズ

第3弾・完結編

コナミ・オリジナルアニメビデオとして大好評の沙羅曼蛇シリーズも、第1作「沙羅曼蛇」、第2作「瞑想のパオラ」そして2月25日に発売される第3作「沙羅曼蛇 アドバンスドサーガ ゴーファーの野望」で遂に完結!!

今回の「ゴーファーの野望」のストーリーをちょっとだけ教えちゃうと、「バクテリアンはステファニーを拉致し、本拠地・人工太陽に閉じ込めた。さらにバクテリアンは、彼女の脳を最終兵器〝ゴーファー〟に移殖し、グラディウス星を壊滅させようとしていた。」続きはビデオで！

コナミ㈱から'89年2月25日発売。カラー・ステレオ・ハイファイ、60分。定価12800円。



㋘バックナンバーを揃えるチャ〜ンス!!

全国で一番ゲーメストのバックナンバーの揃っている東京・神田駿河台下の本屋さん書泉ブックマートで、2月11日から「ファンタジー世界を楽しむために シミュレーションゲームフェア—ボードゲーム・ブックス・ソフト—」というブックフェアが開催されるよ。

ゲームに関する本や雑誌を集めたフェアなどで、ゲームファンはかけつけるべし！

開催場所／東京都千代田区神田神保町1—21 書泉ブックマート2階

開催期間／'89年2月11日(土)〜3月12日(日)

営業時間／午前10時30分〜午後6時30分（日・祝日6時）

ファイナルファンタジーの世界へ2000名を招待

「ファイナルファンタジーI・IIの夕べ」のコンサートの開催日と会場が決定しました。5月20日(土)の開催で会場は五反田ゆうぽうと。この会場は約2000名の収容能力のある大きなホール。

コンサートに行きたい人は「ファイナル・ファンタジーI・II全曲集」に付いている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・性別、DATAMシリーズに対する意見・感想を書いて㈱ポリスターに送ればOK！ 応募者のなかから2000名を招待してくれます。詳しいことは、CDやカセットで見て下さい。

演奏は東京交響楽団がするので、スバラシイコンサートになると思うよ！

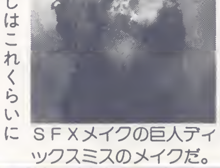
スイートホーム

ポルターガイスト＋ジョーズ"

みんなは最近映画館に足をはこんで、映画を観ているかな？ ビデオですましている人も多いと思うけど、ぜひ映画館で見てもらいたい作品が公開されているんだよね。

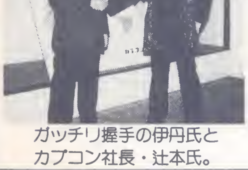
「マルサの女」シリーズで有名な伊丹十三製作総指揮の、「スイートホーム」('89年1月21日より東宝邦画系で全国一斉公開中）がそれなんだよね。この映画は、SFXをビシバシ使ったホラー映画で、ストーリーは……

「亡くなった幻のフレスコ画家間宮一郎の屋敷を取材するために訪れたテレビチームが、屋敷の中で体験する極限の恐怖、そして愛と献身の二日間」といったところ。



SFXメイクの巨人ディックスミスのメイクだ。

映画の話しはこれくらいにして、実はこの「スイートホーム」は、カプコンからFCゲームとして発売が決定しているのですよ。発売は今年の夏の予定。それから「マルサの女」のFCゲームも現在制作進行中とのこと。どんなゲームになるか、今から楽しみですね。



ガッチリ握手の伊丹氏とカプコン社長・辻本氏。

どうも、T・Jです。
音声合成を大特集することになりました、よろしく!!

音声合成調査室

これで君のイライラが解消される
音声合成決定版

ゲ受験生に贈る ずばり出る!! 試験問題　まずはグラⅡでいってみよう!!

'88年度ゲーメスト大賞はグラディウスII。
思えばサラマンダの昔から音成合成は話題になっていましたが、この度のわが音声合成調査室の解明によって、これで君も分からなかった音声合成がわかるはずだ。下くちびるを根こそぎかんでンミッチ……おっと違った、発音してみよう。

ところで、これもいろいろな聞こえ方があって、編集部では"シュビドゥビアーイ"とか"ディスイズアペーン"とか言っていたものです。
また、君の特集してほしいゲームの音声合成も知らせてください。どんどん誌上で発表していくぞ。

ゲームスタート時
デストロイ ゼム オール
DESTROY THEM ALL.
(すべての敵をせん滅せよ。)
●サラマンダからの伝統だね。少し声がなめらかになったかな。

エイリアンステージ入口
ユー シャル ネバー リターン アライブ
YOU SHALL NEVER RETURN ALIVE.
(おまえは生きては帰れまい。)

エイリアンボス
アイル バッシュ ユー ダウン
I'LL BASH YOU DOWN.
(こなごなに粉砕してくれるわ。)
●実際には「オゥ　バッシュー」しか聞こえないんだよね。

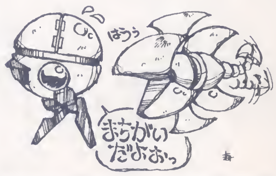
結晶ステージボス
ユー シャル ビー クラッシュト
YOU SHALL BE CRASHED.
(おまえは破壊されるだろう。)

モアイステージボス
ユー キャント ゴウ エニイ ファーザー
YOU CAN'T GO ANY FURTHER.
(これ以上は進ませんぞ。)
●ほんとにモアイらしい声ですね。(おじさんの声みたい。)

各ボスの直前
シュート イット イン ジ アイズ
SHOOT IT IN THE EYES.
(目をねらえ。)
●シュビドウビアーイ!!
シュート イット イン ザ ヘッド
SHOOT IT IN THE HEAD.
(頭をねらえ。)
シュート イット イン ザ マウス
SHOOT IT IN THE MOUTH.
(口をねらえ。)
デストロイ ザ コア
DESTROY THE CORE.
(コアを破壊せよ。)

ゴーファー登場時
アイアム ザ ストロンゲスト
I AM THE STRONGEST.
(私が最強なのだ。)

最後の捨てゼリフ
アイアム ジャスト ア スモール ポーション
I AM JUST A SMALL PORTION
オブ ジ エンパイヤ バクテリアン
OF THE EMPIRE BACTERIAN.
(私はバクテリアン帝国のほんの前衛にすぎないのだ。)
ユー ニード サム プラクティス
YOU NEED SOME PRACTICE.
(あなたにはもっと練習が必要です。)



PCエンジン発売記念 いつのこと?　ストリートファイター

2番手はカプコン、ストリートファイターの音成合成。
このゲームもいろいろ思い出がありますねえ。やり始めた頃の元やアドンの強いこと強いこと。
ではカプコンGMのVOL2でも聞きながら英語の勉強をして再来年、いっしょに笑おうではないですか、受験生諸君!! ホラ、これを読んでる君、イメ・ファイヤサイバが呼んでるよ…。
なお、これらの音声合成は各ストリートファイターに負けた時に言います。

JAPAN　RETSU(烈、少林寺)
ゴウ トウ ヘブン
GO TO HEAVEN. (天国へ行きなさい。)
●おたくの宗教なんですか?

U.S.A.　JOE(ジョー、マーシャルアーツ)
オーケー ベイビー
OK, BABY/ (オーケー　ベイビー/)
●「バカダネ」と言ってるようにしか聞こえないよう。

U.S.A.　MIKE(マイク、ボクサー)
アイム ストロング
I'M STRONG. (俺は強い/)

ENGLAND　BIRDIE(バーディー、モヒカン)
アイム ナンバー ワン
I'M NUMBER ONE. (俺は1番だ/)

ENGLAND　EAGLE(イーグル、棒使い)
アイム ベリー グラッド
I'M VERY GLAD. (私は非常にうれしい。)

CHINA　REE(リー、拳法家)
アイ ハブ グッド フォーチューン
I HAVE GOOD FORTUNE. (私は運がいい。)
●㊙さんいわく「相原久美アイラービュー」

CHINA　GEN(ゲン、暗殺者)
ユー アー ビッグ フール
YOU ARE BIG FOOL. (お前は大バカ者だ/)

THAILAND　ADON(アドン、サガットの弟子)
ユー アー ノー マッチ フォー ミー
YOU ARE NO MATCH FOR ME. (俺の敵ではない。)

プレイヤーが勝った時
オール ライト
○ALL RIGHT.
ファット ストレンガス バット ドント フォーゲット
○WHAT STRENGTH, BUT DON'T FORGET
ゼア アー メニー ガイズ ライク ユー
THERE ARE MANY GUYS LIKE YOU
オール オーバー ザ ワールド
ALL OVER THE WORLD.
(お前は強い。しかし世界にはまだまだ強い奴がいるぜ/)

プレイヤーが負けた時
アイ ウィッシュ ユー グッド ラック
○I WISH YOU GOOD LUCK.
ユーブ ガット ア ロット トウ ラーン ビフォー
○YOU'VE GOT A LOT TO LEARN BEFORE
ユー ビート ミー トライ アゲイン キッド
YOU BEAT ME. TRY AGAIN, KIDDO/
(俺に勝とうなんてまだ早いぜ/　もう一度出なおして来るんだな。ハハハ……)

サガットに勝った時
ユーブ アウトラスティッド ザ ベスト ユー アー ナウ
YOU'VE OUTLASTED THE BEST, YOU ARE NOW
ザ ストロング ストリート ファイター イン ザ ワールド
THE STRONG STREET FIGHTER IN THE WORLD.
(お前こそ世界最強の男と呼ばれるのにふさわしいストリートファイターだ/)





ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー





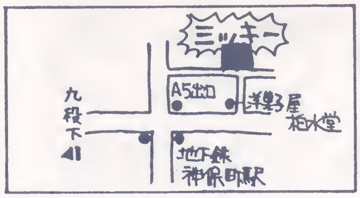






●大型ゲームも全部50円の店！





これがヒットゲームだ

●テトリス●ロボコップ●大魔界村●イメージファイト●ホットチェイス●ストリートパンチャー●その他ぞくぞく。あのカプコン、ストライダー飛竜もすぐやってくる。

みなさんお元気ですかー。試
う人も、20歳(ハタチ)になってこれで
れるぞーという人も、就職先
しガンバルぞ！　気分転換！

平成元年。年号は変わって

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

ゲームコーナー ミッキー

〒101 東京都千代田

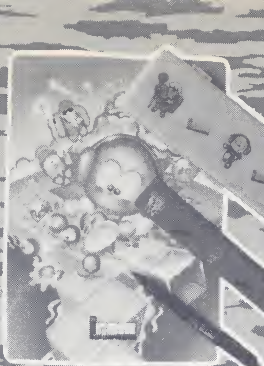
☎03(29



④アイレム提供シャープペンシル（15名）



③アイレム提供R－TYPE下敷（5名）



②アイレム提供文具4点セット（5名）



①アイレム提供文具3点セット（5名）

ありがとう30号記念

GAMEST 3月号プレゼント

プレゼント希望の人は

2月28日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◆締め切り　2月28日の消印のあるハガキまで有効。
◆当選者発表　ゲーメスト3月31日発売5月号誌上にて発表。



⑥アイレム提供1989年カレンダー（先着3名）



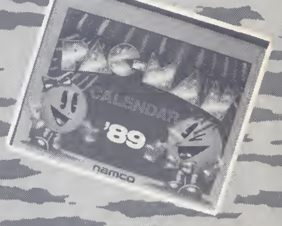
⑤アイレム提供不如帰（3名）



⑧タイトー提供1989年カレンダー（先着10名）



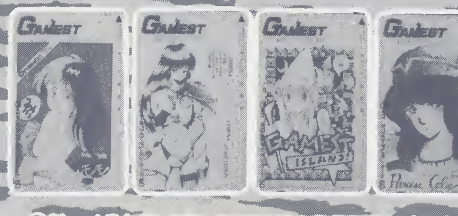
⑦カプコン提供1989年カレンダー（先着10名）



⑫ナムコ提供1989年カレンダー（先着3名）



⑩㊙生写真（3枚1組10名）



⑨ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
30号記念にちなんで30名だ！



⑪タイトー提供オリジナルポストカード（6枚1組25名）

当選おめでとう

1月号プレゼント当選者発表

甲府ニュースター提供アーケードゲーム基板

サイドポケット
（千葉県）北島拓正
（神奈川県）大谷洋介

パーフェクトビリヤード
（群馬県）志村雄吉

奇々怪界
（東京都）山田茂貴

ディグダグII
（岐阜県）棚橋研治

忍者くん阿修羅ノ章
（静岡県）榛葉明弘

米子アミューズビデオ提供システムノート
（埼玉県）諏訪優二
（東京都）八代賢一
（大阪府）中村正忠

ゲーメストオリジナルバインダー
（北海道）木下静雄
（青森県）木村直人
（福島県）壁谷幸典
（群馬県）大杉直之
（千葉県）永井英明
（東京都）山下重明
（岐阜県）片岡和展
（静岡県）杉山文昭
（島根県）村田浩一
（香川県）塩見一徳

イメージファイトポスター
（青森県）富浦憲和
（東京都）竹本和広
（東京都）高野勝
（愛知県）高林透
（大阪府）小松博志
（大阪府）越智信行
（岡山県）橋本公輝
（広島県）笠井浩二
（香川県）山下準
（宮崎県）宇田津知春

オーダインポップ
（千葉県）中田秀一
（東京都）高橋佳孝
（神奈川県）平野健司
（三重県）稲垣圭二
（山口県）斉藤宏

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（茨城県）小林和裕
（千葉県）大塚孝夫
（東京都）梁川正史
（神奈川県）浅野千尋
（長野県）斉藤実

㊙生写真
（北海道）田中昭人
（埼玉県）豊田英明
（東京都）山田隆史
（静岡県）吉田健一郎
（愛知県）江川高利
（大阪府）山口義郁
（兵庫県）橋本彰浩
（徳島県）池添高広
（高知県）清水純
（大分県）佐々木高生

※カレンダーに関しては発送をもって発表とさせていただきます。

めざせハイスコア!!

「お元気ですかー」と言ったって別にマズイわけないよネ。ハイスコア競いつつ、ひと声、声をかけ合うのもいいのでは…ということで、お店からのひと声をのせるのであった。

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス	76,617	いろは (NABAKOV)	IP ライン93
2	オペレーション サンダーボルト	340,750	最上最中 (千歳)	IP 6面
3	大魔界村	245,000	LAP−ばむ (札幌)	2−E
4	TATSUJIN	5,925,810	SENNIN (小樽)	AREA866
5	イメージファイト	835,300	E-SWAT'S Liptick© (弘前)	R=13 2−5
6	未来忍者	762,520	Novemver-Kelly (東京)	ALL
7	スプラッターハウス	345,700	AAA−MoAi−かすみ★Ⓔ	ALL
8	モンスターレア	517,280	E-SWAT'S LipTick© (弘前)	R=11
9	サイバリオン (実戦編)	12,961,550	HEAVY-ARMS-KEI (帯広)	EN=74 クリア
10	ヘビーユニット	1,427,200	NOBU	2周目5−2

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2−6−5 ☎(0172)35−4704

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'02"97	EE=A(C)!	ノーマルALL
2	〃 (Bコース)	6'53"19	E−SWAT'S会長 LFC−axe©	ノーマルALL1位 5,691,491
3	〃 (Cコース)	7'00"38	E−SWAT'S 管理人©	ノーマルALL1位 5,660,989
4	〃 (Dコース)	6'55"62	MSP−PON	ノーマルALL1位
5	大魔界村	全2周クリア	ZAP OTL−SRB(STL)	ZAP無し ノーマル
6	イメージファイト	931,900	E−SWAT'S Lip Tick©	R. 14 ノーマル
7	テトリス	72,731	E−SWAT'S Lip Tick©	レベル15
8	モンスターレア	532,400	E-SWAT'S 頭いたい R. I. ©	10面ボス
9	スプラッターハウス	223,600	E-SWAT'S KTL © (鮫仙流)	ノーマル3機 クリア残1
10	ゲイングランド	1,681,846	M・Y・P	4−5

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33−6584 ☆=8

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク (ニューバージョン)	11,542	E-SWAT'S FIRE BURST©	1コイン クリア マーシャル
2	未来忍者	613,450	〃 AXE-B・S©	ノーマル 全面クリア 残体力25
3	イメージファイト	1,006,000	〃 Lip Tick©	ノーマル 3機 R−15(2−7)
4	テトリス	50,189	〃 Lip Tick©	ライン75 レベル16
5	スプラッターハウス	579,700	ZAP	ノーマル 1コインクリア残なし
6	モンスターレア	718,340	E−SWAT'S REAL IDEA©	1プレイ R−13
7	ヘビーユニット	1,877,400	MSP−PON from 八戸	ノーマル3機 3周目3−2
8	大魔界村	194,000	OTL−SRB (STL) & ZAP	ノーマル3機 2周クリア
9	TATSUJIN	3,980,600	E−SWAT'S KTL ©	3周目5面 イージー エリア 580
10	アサルトプラス (イージー)	1,260,000	〃 管理人©	ノーミス テント×6

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	6'54"50	JAPS−ZEEⒷ	ノーマル・クリア 5,683,595
2	チェイスH. Q.	11,016,000	ただいま借金中AMIチャ	ノーマルクリア (ニセ柳本)
3	ゲイングランド(1P)	16,466,446	あたたちー土人妻JAPS	ノーマル 4−4
4	スプラッターハウス	604,100	マッドⓐ	ノーマル・3人クリア
5	イメージファイト	721,300	E−SWAT'S Lip Tick©	ノーマル・3機 R. 12
6	ギャラクシーフォースII	3,756,200	あたたちードコドン	ノーマル クリア (あの人)
7	ハードパンチャー	1,355,650	マッドⓐ	ノーマル 7面
8	モンスターレア	516,350	T・S	ノーマル 11面
9	スクランブルスピリッツ	4,934,210	あたたちーカルガリ	ノーマル3機 11面
10	テトリス	61,529	A.H.G.A.−II−MAJ	ライン77 レベル17

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−4645 ☆=2

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク (ニューバージョン)	12,086	HIT−ARY	クリア
2	大魔界村	192,200	Mr. おさむ君	2周目ラストボス
3	未来忍者	895,110	MSP−PON	クリア体力44
4	テトリス	60,274	KAZ	レベル16 ライン74
5	スプラッターハウス	491,800	MSP−PON	ALL
6	ハードパンチャー	1,406,900	JAX	7面
7	ヘビーユニット	3,936,250	MSP−PON	5周目5−4
8	イメージファイト	734,200	E. C	2周目4面
9	パワードリフト (Cコース)	7'03"33	E−SWAT'S 管理人©	ノーマル
10	パワードリフト (Dコース)	6'54"27	MSP−PON	ノーマル

プレイシティキャロット琴似店 ☆=4

北海道札幌市西区新琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621−1110

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	353,800	GC−佐藤直行	全2周クリア ノーマル設定
2	モンスターレア	547,260	NGM−BIN	R−11 ノーマル設定
3	未来忍者	1,019,750	中川剛 他2名	全面クリア ノーマル設定
4	メタルホーク (ニューバージョン)	12,511	NGM−BIN	全面クリア ノーマル設定
5	イメージファイト	809,100	NGM−茂野	2−4 ノーマル設定
6	テトリス	38,075	佐々木	レベル−15 ノーマル設定
7	ヘビーユニット	3,594,650	EXCEED−SEK	5周3−2 ノーマル設定
8	パワードリフト (Cコース)	6'53"61	EXCEED−RTB	6面クリア ノーマル設定
9	パワードリフト (Dコース)	6'47"35	EXCEED−RTB	6面クリア ノーマル設定
10	パワードリフト (Eコース)	6'55"35	中川 剛	6面クリア ノーマル設定

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富岡2条2丁目2−12 ☎(011)694−4129

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	723,300	NGM−ESS!	2−4
2	大魔界村	411,300	NGM-FPS-SJr.	2周クリア集計ALL
3	TATSUJIN	10,000,000+α	FPS−SSG FPS−SJr.	エリア999+α. (8−1)
4	ヘビーユニット	1,515,300	FPS−M..	3−3−2
5	モンスターレア	520,690	NGM-FPS-SJr.	R−11
6	ハードパンチャー	11,625,150	NOTOYAN	クリア
7	上海	800	Mr. H	6面
8	華の舞	32,200	Mr. X	5面(1コイン)
9	シークレットサービス	5,921,690	岡本	
10	パワードリフトII	7'17"06	FPS−SJr.	1位×5 2位×1

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3,586,600	HUL−K, G, T, Z	6−8 ③−F
2	未来忍者	258,940	Fatima-α-Exelute(紋別)	R−7 12/17
3	サイバリオン (基礎編)	8,946,290	HUL−BOY こと とんちゃんネ!	ノーミス×3 14万もとれるぞ。
4	サイバリオン (実戦編)	17,477,560	HUL−BOYこと とんちゃん	1, 2, 3面ノーマル No.74
5	スプラッターハウス	486,100	Bunny-Ami-Exelute(紋別)	1コイン ALL 12/19 残=1
6	大魔界村	91,200	HUL−かわいさん	STAGE=5
7	イメージファイト	669,400	そうです。私がKGTです。	STAGE=11 2−3
8	TATSUJIN	10,000,000	EXCEED−ちゃーるずばぶんちょ	エリア=999 7−5
9	ドルアーガの塔	1,160,370	WHIM−のりたま	1コイン ノーマル リバイバル
10	リブルラブル	B=25	㋰	49面 12万エブリ リバイバル

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812−2281

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド (1P)	29,431,325	LAP−BMXER	設定EASIER バグあり 全面クリア
2	〃 (2P)	58,636,795	LAP−BMXER LAP−汗っかき	〃
3	モンスターレア	651,280	L.U.	ラウンド13 設定ノーマル
4	テトリス	48,801	佐藤義明	レベル17 ライン77
5	スプラッターハウス	280,400	エコテ	クリア 設定ノーマル
6	メルヘンメイズ	777,050	CIA	(南7条店)
7	パワードリフト (Cコース)	6'54"80	LAP−BMXER	接触2回 (南7条店)
8	アウトラン (Aコース)	4'38"40	SOE-FINAL-NEC	(南7条店)
9	〃 (Bコース)	4'36"25	SOE-FINAL-NEC	アルプス経由(7条店)3〜4面の分岐点ミス
10	〃 (Dコース)	4'33"71	SOE-FINAL-NEC	55・52・52・53・44"09あと0.4秒(〃)

プレイシティキャロット旭川店 ☆=7

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	未来忍者	1,199,920	RAYS−Ψ IV	全面クリア 残85 ノーマル
2	スプラッターハウス	892,700	WHIM−NCRⓃ	全面クリア ノーマル
3	メタルホーク	10,705	WHIM−FIN	イージー 全面クリア マーシャル
4	ハードパンチャー	1,290,700	WHIM−NCRⓃ	ノーマル R−7
5	モンスターレア	555,900	WHIM−ALTHEA	ノーマル R−13
6	大魔界村	256,100	ALWAYS−AHO WHIM−ALTHEA	全面クリア ZAPなし ノーマル
7	イメージファイト	792,100	ARIS−PSI V	ノーマル 2−5
8	テトリス	55,654	ARIS−PSI V	レベル17 ライン68 ノーマル
9	最後の忍道	1,091,500	ALWAYS−AHO	全面クリア イージー
10	アウトラン	4'32"28	ARIS−PSI V	Dコース

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号 ☎(0154)53−2486

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス	2,586,620	でいしいるう	2P側 3−4全滅
2	グラディウスII	731,700	Q and S−NAN	2−4まで
3	スプラッターハウス	346,600	WHIN-TOMO-呼茶美奈子	7面
4	ライフフォース	1,765,700	Q and S−NAN	3−6
5	レインボーアイランド	66,787,730	Whin−and 太人お	ALL
6	オーダイン	370,100	Boms	残りG
7	上海	692	サン電子㈱	ノーマル, 3機
8	ドラゴンスピリット	1,279,940	WHIM−NAM	ALL
9	未来忍者	227,000	WHIM-NAM-奈夢子	
10	忍	243,490	Q and S−NAN	

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条2丁目 ☎(011)213−2565

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	513,490	AMM−YATCH	残体力12
2	メタルホーク	12,367	EXCEED−SEK	
3	イメージファイト	581,700	最低! これが現実	2−2
4	スプラッターハウス	381,800	AAA−MOAI かすみ☆Ⓔ	クリア
5	クレージークライマー2	353,050	MOAI−ANDOR. S	5面
6	オーダイン	707,600	AMM−つ	クリスタル
7	グラディウスII	1,982,000	AMM−MBT, USASAM	④−F 4−4
8	メルヘンメイズ	785,940	PBT− ・ UMESAN©	クリア
9	最後の忍道	1,782,600	YATCH	クリア
10	カプコンボウリング	280	TAA	

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1−5 ☎(011)761−6172

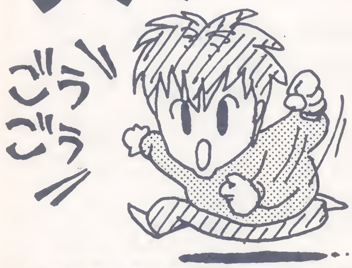
	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	158,800	ALWAYS−AHO	2周目4面
2	イメージファイト	458,800	水上	8面
3	テトリス	32,060	なるみ	ライン62 レベル15
4	スプラッターハウス	244,500	北陵高の岡崎	クリア
5	ヘビーユニット	338,550	イワシ	5−1
6	サンダークロス	1,368,160	中西君	2周3面
7	サイバリオン (実戦編)	12,491,740	北陵高の西脇	No.79 ノーミス残3 3機設定
8	スクランブル フォーメーション	2,340,750	安藤	6面(イージー)
9	未来忍者	207,200	セタ	8面
10	ストリートファイター			

メチャ安い!!



輸出もしてます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

大ゲームセンター

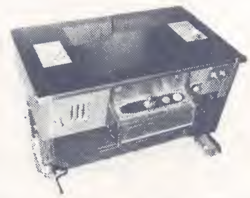


●1ゲーム10円、20円より～
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



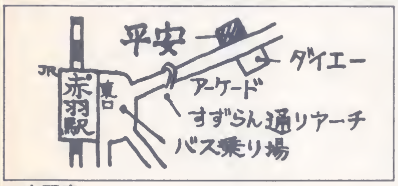
テーブルTVゲーム機

格安販売!

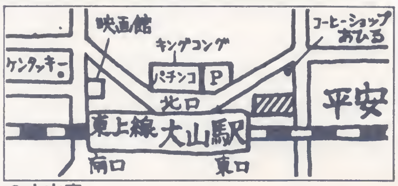


●14インチ 15,000円
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.11	No.22
No.14	No.23
No.15	No.24
No.16	No.25
No.17	No.26
No.18	No.27
No.19	No.28
No.20	No.29
No.21	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）
No.23（'88　8月号）
No.24（'88　9月号）
No.25（'88　10月号）
No.26（'88　11月号）
No.27（'88　12月号）
No.28（'89　1月号）
No.29（'89　2月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

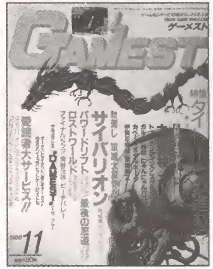
攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：ロストワールド



No.25　（'88　10月号）
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



No.26　（'88　11月号）
- 特集タイトーはどう進む？
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

特集：AMショー



No.27　（'88　12月号）
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

特集：イメージファイト



No.28　（'89　1月号）
- イメージファイト前半攻略
- サイバリオン実戦編攻略
- TATSUJIN前半攻略
- サンダークロス前半攻略
- パワードリフトカレンダー
- 特製カセットレーベル
- ゲーム懸賞論文入賞作発表

特集：ゲーメスト大賞



No.29　（'89　2月号）
- 特集第2回ゲーメスト大賞
- イメージファイト4～6面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

キリトリ線

攻略満載!!バックナンバー好評発売中！

特集：1943攻略



No.11　（'87　8月号）
- 1943攻略
- 飛翔鮫攻略
- 忍者くん阿修羅の章攻略
- 大列車強盗攻略
- 東京ゲーセン大紹介
- 忍者くん開発インタビュー
- 長時間プレイを考える

特集：R−TYPE



No.14　（'87　11月号）
- AMショー先取特集
- R−TYPE後半面攻略
- ブラックドラゴン攻略前編
- フラックアタック攻略
- ストリートファイター攻略
- アメリカゲーセン事情
- 岡山ゲーセン大紹介

特集：AMショー



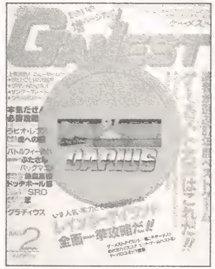
No.15　（'87　12月号）
- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース２Ｐ攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ABII全攻略



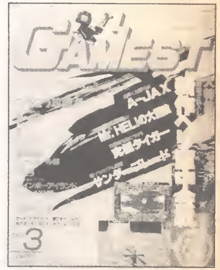
No.16　（'88　1月号）
- アフターバーナーII攻略（３Ｄマップ、裏ストーリー、楽譜もバッチリ!!）
- ストリートファイター開発者インタビュー
- SRD前半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



No.17　（'88　2月号）
- 特集第１回ゲーメスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



No.18　（'88　3月号）
- 新作ヘリゲーム空中大会戦一究極タイガー、Ａ−JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えて一
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

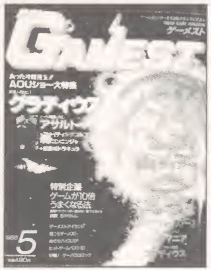
キリトリ線

特集：丸ごと攻略



No.19　（'88　4月号）
- スーパーコントラ攻略
- ニンジャウォーリアーズ設定資料から…。
- 上記２作とダライアスのボスのテーマの楽譜もバッチリ
- Mr. HELIの大冒険攻略
- PIIしょう子写真集

特集：AOUショー



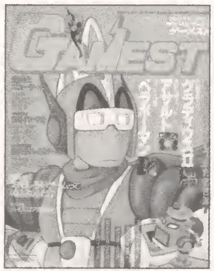
No.20　（'88　5月号）
- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 究極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラII攻略



No.21　（'88　6月号）
- グラディウスII１周目攻略&キャラクター原画大紹介
- 究極タイガー1000万への道
- ベラボーマンQ&A
- Mr. HELI開発者談話
- ゲームが10倍うまくなる法
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：グラII攻略



No.22　（'88　7月号）
- グラディウスII攻略
- ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23　（'88　8月号）
- グラディウスII２周目攻略
- ベラボーマン前半面攻略
- 源平プロベラボーマン漫画
- 上海秘伝のくずし方
- PIIセクシーショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラつうタイムス

特集：地獄めぐり



No.24　（'88　9月号）
- グラディウスII１周目復活パターン紹介
- ベラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨーロッパゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

二荒キャロットハウス ☆=2
栃木県宇都宮市二荒町9−4 ☎(0286)34−0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村(ZAP)	1,040,300	EDWARD	ノーマル 3人設定 ALLクリア
2	大魔界村 (No ZAP)	他2名ALLクリア 355,100	MB−SP♡ JUN	ノーマル 3人設定 ALLクリア
3	テトリス	105,311	SRM−Y. S	ノーマル設定 レベル18 ライン82
4	モンスターレア	803,070	SRM−Y. S	ノーマル 3人設定 ALLクリア
5	スプラッターハウス	762,600	MB−RVR	ノーマル 3人設定 ALLクリア
6	TATSUJIN	10,000,000+α	オリバーぶち殺す!?	イージー 5機設定 7−5
7	イメージファイト	941,500	SRM−ツルモクZap	ノーマル 3機設定 2−5 SP−5
8	メタルホーク (ニューバージョン)	11,923	a−crisis	イージー 3機設定 ALLクリア
9	ファンタジーゾーン (海外ゾーン)	20,911,000	SRM−Y. S	ノーマル 5周目6面
10	究極タイガー	10,000,000+α	格闘技道場UWF	ノーマル 5−8エリア999

ゲームランド小山 ☆=1
栃木県小山市中央町3−6 ☎(0285)23−0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア	805,000	MB−RVR	全面クリア
2	ゲイングランド	2−10	SRM−平野	1,393,789点
3	パワードリフト (Bコース)	7'07"54	おおーっと月に3回パワー	オール1位
4	スプラッターハウス	836,600	MB−RVR	全面クリア 残=0
5	テトリス	申請者なし	ノートに記入して下さい	2台入荷
6	ファンタジーゾーン	13,296,200	MB−宇都宮 SRM−宇塚まさお	海外VER 3周目2面
7	飛翔鮫	1000万+α	MB−DIR	18−5, 残=23
8	1942	12,051,700	MB−宇都宮 SRM−宇塚まさお	全面クリア
9	サイドアーム	3,932,800	MB−宇都宮 SRM−宇塚まさお	30万×7
10	飛翔鮫	1000万+α	MB−RVR	19−3 残=23

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5−19 ☎(0277)22−9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	7'05"00	Ⓜ NAMGERS−KOH	ALL1位
2	パワードリフト (Bコース)	6'53"18	〃	〃
3	パワードリフト (Cコース)	7'00"35	〃	〃
4	パワードリフト (Dコース)	7'05"23	〃	〃
5	パワードリフト (Eコース)	6'58"88	〃	〃
6	スプラッターハウス	368,700	S. P. S	ノーマル
7	大魔界村	111,100	CPU. TRY. Z	4面1コイン
8	ゲイングランド	2−9	CPU. TRY. Z	スコア5,177,909 1Pのみ1コイン
9	イメージファイト	811,400	ZIL. JJはかっこいい	
10	テトリス	26,243	WAO	ライン56 レベル15 ⑧ノート

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆=1
群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25−9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'53"66	ATF−MFP	ALL1位
2	〃 (Bコース)	6'49"34	ATF−KOH	ALL1位
3	〃 (Cコース)	6'56"73	ATF−Z−K. K	ALL1位
4	〃 (Eコース)	6'56"61	ATF−MFP	ALL1位
5	大魔界村	225,000	ATF−UTS	全2周クリア ノーマル ZAP=0
6	TATSUJIN	10,412,330	ATF−A. K	エリア999+α 7−5
7	アトミックロボキッド	471,700	ATF−UTS	1コイン 全面クリア
8	サイバリオン (実戦編)	19,336,190	ATF−Z−K. K	ガットノイザーNo.79 ノーミス×4 ノーダメージ×1 残×3
9	スプラッターハウス	322,900	前橋のSEL	全面クリア
10	カベール	1,020,840	MAI	1コイン 3−2

筑波学園キャロットハウス
茨城県つくば市天久保1−5−3 ☎(0298)51−7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	95,800	ASS−ぴい	R5 ノーマル
2	モンスターレア(1P)	582,480	ASS−No.5	ノーマル R11
3	ヘビーユニット	914,700	S. Y. D	ノーマル 2−3−2
4	未来忍者	288,920	FLAK & YUI	ノーマル R11
5	イメージファイト	734,900	ASS−NEB	ノーマル 2−4
6	オーダイン(1P)	クリスタル 759,300	古川商事の黄色い皇帝井上景晶	ノーマル ALL
7	脱獄(1P)	183,950	緑のおやじ	ノーマル ALL
8	パワードリフト (Dコース)	6'43"02	ASS−MSO −OUT	ノーマル EX1位スタート5位 またいける
9	パワードリフト (Cコース)	6'52"61	ASS−MSO −OUT	ノーマル EX1位 スタート5位
10	パワードリフト (Eコース)	6'54"33	ASS−MSO −OUT	ノーマル EX1位 スタート5位 ギャグです

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=1
秋田県秋田市大町2−3−27 ☎(0188)65−2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	4,251,269	MOO	ノーマル 2−9
2	サイバリオン (基礎編)	8,976,190	ANK	ノーマル 1コイン ALL
2	サイバリオン (実戦編)	16,805,420	ANK	ノーマル 1コイン ALL ノーミス×3 ノーダメージ2
4	モンスターレア(1P)	682,150	MOO	ノーマル 13面
5	大魔界村		ANK KEMA ES−FORCE−ZK・MOO	ノーマル 1コインALL
6	テトリス	64,773	ANK	ライン98
7	ヘビーユニット	2,583,100	ESFORCE−NIN	ノーマル 4−3−1
8	イメージファイト	724,100	ESFORCE−やま	ノーマル 2−4
9	脱獄(1P)	201,650	ANK	ノーマル 1コインALL
10	スプラッターハウス	374,200	POS	ノーマル 1コインALL

ハイテクゾーンセガ山形店
山形県山形市七日町2丁目1−8 ☎(0236)23−0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'59"07	SPREAM−SHOT ㋟	6面クリア イージー設定
2	パワードリフト (Bコース)	6'52"53	F. M	6面クリア イージー設定
3	パワードリフト (Dコース)	6'50"09	SPREAM−SHOT ㋟	6面クリア イージー設定
4	パワードリフト (Cコース)	6'48"90	SPREAM−SHOT ㋟	6面クリア ノーマル設定
5	イメージファイト	745,200	F. M	2周目4面 ノーマル 3機設定
6	ロストワールド (ニューバージョン)	6,524,700	藤谷	1コイン全面クリア ノーマル設定
7	スプラッターハウス	733,300	ATM−LSR	1コイン全面クリア ノーマル設定
8	脱獄(1P)	219,000	RMC−SHO	1コイン全面クリア エプリ設定 残2
9	パッシングショット (女子)	1コインLEVEL 4−3クリア	修一郎	LEVEL1 START イージー
10	ヘビーウエイトチャンプ	8,949	NON−STOP 皆んな買ってね♡	全面クリア ノーマル設定

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=4
山形県米沢市中央1−14−12セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	254,400	えのさんのおはようさん	全2周クリア ノーマル設定
2	スプラッターハウス	386,500	開田	全面クリア ノーマル設定
3	テトリス	93,021	SPREAM−BOMB	レベル35, ライン145 イージー設定
4	ハードパンチャー	11,794,400	MARO	全面クリア ノーマル設定
5	ヘビーユニット	872,150	MARO	2周目3−1 ノーマル設定
6	イメージファイト	938,800	小柳	2−6 ノーマル設定
7	オペレーションサンダーボルト	413,750	F. M	1P 6面 ノーマル設定
8	ゲイングランド(1P)	2−10	TEN	6,206,729点 ノーマル設定
9	ゲイングランド(2P)	3−6	SHOT & BOMB	21,364,078点 ノーマル設定
10	サイバリオン (実戦編)	15,871,340	SPREAM−BOMB	E. No.74 ノーミス×2 残4, 3機設定

マリーン5ナムコランド
山形県酒田市中町2−5−1 ☎(0234)26−0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	359,200	SGG「グェー」ENG	1コイン クリア
2	未来忍者	341,910	DIRTY	R11
3	イメージファイト	737,400	なかつけんじさんがスランプだぞうだの荒木	2周目4面
4	テトリス	70,960	SGG−KEY	ライン90 レベル20
5	オーダイン	クリスタル 702,300	鶴岡ダイエーのYOU	1コインクリア
6	ハードパンチャー	1,648,400	でじゃぶう うひょひょ	8人目でKOされた
7	リングの王者	132,200	SGG−ENG	ノーマル 1位
8	ベラボーマン	366,100	ONODERA	1コインクリア
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,762,500	XYZ−H. M	3−8(F)
10	メタルホーク (ニューバージョン)	8,120	でじゃぶう うひょひょ	ランク1 イージー

ダイエーDLL郡山店 ☆=20
福島県郡山市大町1−4−5 ☎(0429)34−2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'58"30	E=A(C)	6面クリア ノーマル
2	パワードリフト (Dコース)	6'47"51	ITA−SPR−SOL	6面クリア 10/11
3	パワードリフト (Eコース)	6'57"90	SPREAM−SHOT	6面クリア 9/13
4	大魔界村	209,200	AN−DYE, SZK	全2周クリア ZAP=0
5	テトリス	940,347	SPREAM−DIG	ライン999+α レベル99+α イージー
6	スプラッターハウス	286,600	まっち	全面クリア ノーマル
7	ヘビーユニット	1,807,300	AIR−NEX−D. S	3−3−2 ノーマル
8	オーダイン	残C700,700	H. S	ノーミスクリア 10/10
9	ワールドスタジアム	153M	CBC	Dチーム おちあい
10				

プレイシティキャロット仙台店 ☆=32
宮城県仙台市中央1−2−3第1ビル2F ☎(022)223−8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	742,690	M. K	全面クリア
2	スプラッターハウス	687,900	SPREAM−K. W	全面クリア
3	大魔界村	全2周クリア	SPREAM−SAKI㊎ SPREAM−もっきゃ㊎	1コイン
4	イメージファイト	1,225,200	SPREAM−I. Z	2−8
5	サイバリオン (実戦編)	19,452,600	SPREAM−K. W	200万×4 71番
6	ホットチェイス	285,540	SPREAM−I. Z	全面クリア
7	メタルホーク	11,840	H. O	ALL 残3
8	パワードリフト (Dコース)	6'47"78	神戸に行ってしまった人	6面クリア
9	脱獄	253,600	社長。	クリア
10	サバリオン(基礎編)	10,739,370	SPREAM−K. W	100万×4

プレイランドファンタジー ☆=2
宮城県仙台市中央1−7−6西原ビル ☎(022)261−6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	29,468,805	SPREAM−BEE	全面クリア LITTLE HARD
2	大魔界村	全2周クリア	SPREAM−K. W他4名	1コイン ノーマル
3	サンダークロス	2,476,920	PRIME−OCT	ノーマル
4	ホットチェイス	282,320	SPREAM−I. Z	全面クリア ノーマル
5	モンスターレア	797,130	SPREAM−SAKI㊎	全面クリア 4人
6	スプラッターハウス	780,500	SPREAM−K. W	ノーマル クリア
7	ヘビーユニット	5,076,600	SPREAM−SAKI㊎	7−3−1 ノーマル
8	イメージファイト	864,900	SPREAM−SAKI㊎	2−5 ノーマル
9	脱獄	233,050	電子エーRYU	全面クリア
10	スクランブルスピリッツ	3,988,450	SPREAM−SAKI㊎	2−3

ゲームコーナーロム ☆=2
宮城県仙台市向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(1P)	30,874	FXT−OMI	イージー レベル13 ライン53
2	ハードパンチャー(1P)	793,850	FXT−OMI	ノーマル 4人目
3	大魔界村	182,100	怒羅権−RYU	3人 イージー(ランク2)全2周クリア
4	イメージファイト	661,800	AIM	3機 ノーマル 7周目3面
5	ヘビーユニット	6,926,900	FXT−TON	3機 ノーマル 9周目4−3
6	モンスターレア(1P)	410,560	FXT−OMI	3人 ノーマル 8面前半
7	スプラッターハウス	565,500	怒羅権−RYU	3人 ノーマル ALL
8	TATSUJIN	10,000,000+α	FXT−TON	5機 ノーマル 7周目5面 残10
9	スクランブルスピリッツ	4,121,370	FXT−OMI	5機 イージー 2周目4面
10	サイバリオン (基礎編)	9,131,190	FXT−OMI	3機 ALL 残×4 ノーミス×3

ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市土樋45−3 ☎(022)227−0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,142,400	くまがい君	2−7
2	TATSUJIN	10,000,000+α	TSF−MAO㊎ M. O 2名	7周目5面 8周目1面
3	脱獄	225,550	PioPio	ALL 残1
4	モンスターレア	471,190	くにちゆる	R11
5	スクランブルスピリッツ	2,486,670	TSF−MAO㊎	イージー R−6ボス
6	未来忍者	337,230	SPREAM−Y. U	R−11
7	オーダイン	残クリスタル 704,800	TSF−MAO㊎	ALL ノーマル
8	ヘビーユニット	1,866,950	THU・あぶそーぶ	3周目3−1
9	グラディウスII	1,964,300	もあい	3−8 ④−F
10				

秋田キャロットハウス ☆=2
秋田県秋田市中通1−4−4古沢ビル ☎(0188)32−2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク (ニューバージョン)	12,685	BC−BAN	全面クリア
2	スプラッターハウス	407,600	POS	全面クリア
3	未来忍者	359,270	XIF	11面
4	大魔界村	全2周クリア	KEMA	ZAP=0
5	イメージファイト	758,000	OIKAWA	2−4
6	モンスターレア	741,860	MOO	13面
7	カプコンボウリング	266	ESFORCE−NIN	
8	クレイジークライマー2	480,200	ESFORCE−CAT	6面
9	オーダイン	クリスタル 726,800	ESFORCE−NIN	全面クリア
10	ハードパンチャー		申請者なし	

スペースイン・プラザ ☆=2

東京都八王子市旭町1−1八王子そごう9 ☎(0426)24−2511内2912

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	730,600	NOJの弟子	2−4
2	グラディウスII	2,725,000	小笠原の弟子	④−F 5−3
3	R−TYPE	1,228,800	CHAR. AZNA-BLE	2周目 5
4	大魔界村	327,100	NOJ	1コインALL 全2周クリア
5	ヘビーユニット	1,207,200	APS	2周目 3−2
6	チェイスH. Q.	27,548,100	ODA−DAJI	ALL ボーナス×4回 .
7	モンスターレア	447,300	ODA−DAJI	8面
8	ロスト・ワールド	7,458,900	小笠原の弟子	ALL
9	功里金団	1,157,250	しぶや, まなぶ	ALL
10	TATSUJIN	10,000,000+α	NOJ	7−2達成

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=55

東京都豊島区巣鴨1−15−1宮田ビルB1 ☎(03)943−6735

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス	258,345	SPREAM−DIG	ライン339 レベル80 ノーマル
2	イメージファイト	1,649,900	HTL−Y. N	クリア
3	パワードリフト (Aコース)	6′51″23	砂樹☆帝	ノーマル 5位スタート
4	モンスターレア	830,630	ACU−KEI	ALL ノーマル 3人設定
5	グラディウスII (ニューバージョン)	10,000,000+α	KUZ改め VMT−RED	②−F 13−8にて達成
6	ハードパンチャー	11,727,650	AEX−POP	ALL ノーマル ハードパンチャータイプ
7	サイバリオン (基礎編)	12,986,310	SSC−VAP (OTL)+α[illegible]	ノーミスボーナス×5 ノーマル 究極的湘南スポーツセンター
8	〃 (実戦編)	20,417,880	〃	ノーミス ノーダメージ×1 残機3 エンディングNo.71
9	未来忍者	1,886,480	Mr. まさし君	ALL ノーマル 残体力85
10	メタルホーク (ニューバージョン)	12,853	FANCY−KETOSE	ランクA マーシャル

ポニーワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1−3 ☎(0429)25−1551

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	326,400	KEN	全面クリア ALL ZAP2
2	TATSUJIN	15,000,000	KILL YOU!	999+α
3	イメージファイト	998,300	S. K	12面(2−4)
4	ヘビーユニット	1,284,700	ゲームセンター店員 PUNK.花形	佐門早く死ね けつ出すのはやめろ
5	ロストワールド	8,123,600	CMO−MAL	1コインクリア
6	オーダイン	1,240,860	CMO−MAL	1コインクリア 残0, 693,700
7	サイバリオン(実戦編)	12,994,570	XOR	ノーミス×1 エンディングNo.74
8	地獄めぐり	1,928,050	IGC	1コイン ノーミス 全面クリア
9	究極タイガー	11,600,000	CRS	999+α
10	ニュージーランドストーリー	2,633,150	CMO−MAL	1コインクリア 残4機

プレジャーキャッスル ☆=16

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	全2周クリア	DOUGO, RVS−GUN PC−DAI	ノーマル3人設定 ZAP=0
2	テトリス(1P)	69,276	DOUGO	ライン80 ノーマル設定
3	イメージファイト	951,600	RVS−MAX	(2周目5面)ノーマル3機設定
4	チェイスH. Q.	28,117,780	URX−SPA	ALL, ボーナス×4 ノーマル, T×3
5	トップランディング	895	K. T	オールクリア, 100×6 ノーマル設定
6	ヘビーユニット	5,709,400	URX−TEC	7周目(5−4)ノーマル3機設定
7	脱獄(1P)	242,450	☆矢部の男(仮名)さん	オールクリア, 残2 ノーマル3人設定
8	サイバリオン (基礎編)	11,779,930	緑のショーユ (FREEZIN')	ノーミス×4, ノーダメージ×1 ノーマル
9	サイバリオン (実戦編)	18,056,840	RVS−MAX	ノーミス×3, ノーダメージ×2 No.60
10	テトリス (ライン数部門)	ライン90	TMR−WIN	レベル21 ノーマル設定

ハイテクノーベル神保町店 ☆=9

東京都千代田区神田神保町2−14−4 ☎(03)262−2828

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	781,300	GMC−ひむ	ノーマル サギ64 2周目5面
2	スプラッターハウス	623,900	SEEKER−KRN	ノーマル 全面クリア くたばれ水子!
3	未来忍者	727,100	TYRANT−EXE	ノーマル 全面クリア 残りダメージ=37
4	サイバリオン (基礎編)	10,907,570	GMC−ひむ	ノーマル 100万×5 ノーミス 全面クリア
5	サイバリオン (実戦編)	17,603,810	GMC−ひむ	ノーマル 200万×3 ノーミス 全面クリア
6	ヘビーユニット	2,851,900	GMC−ひむ	ノーマル 4周目5−3
7	大魔界村	全2周クリア	TYRANT−EXE	ノーマル 超コリコリ
8	TATSUJIN	10,000,000+α	GMC−ひむ TYR−YES 計2名	ノーマル エリア999+α
9	アトミックロボキッド	552,800	GMC−ひむ	ノーマル 17面 まずいっすよ!
10	テトリス	42,593	SEEKER−KAW	ノーマル レベル16 ライン60

ゲームプラザ ☆=1

千葉県千葉市中央3−17−1千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27−3092

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	12,377	ACT	ニューバージョン ALL 骨折していても平気さ
2	TATSUJIN	10,000,000+α	AAS−Ksh	8−1
3	イメージファイト	729,200	AAS−Ksh	2−4
4	未来忍者	559,760	SFF−沙羅	1コインクリア 残体力19 かせぎなし!
5	カベール	3,123,300	NESSIEKK−1989	ALL 5人設定
6	大魔界村	220,300	You−A	2周目クリア ZAP0
7	モンスターレア	472,800	KSG−Arms	9面ボス 絶対勝つ!?
8	テトリス	51,521	SFF−μ	レベル17 ライン77
9	テンカウント	132	ヤマトII−ヨッちゃん	KO ONLY
10	フェイスオフ	トーナメント優勝	SFF−μ	3人モード コールド2回 チェコ使用

プレイシャトー ☆=20

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4−109 ☎(045)251−8340

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,269,700	ILG−K・M	2周目7面
2	TATSUJIN	10,000,000+α	SSC−VAP(OTL)+a ERA	エリア999
3	ヘビーユニット	9,999,990+α	K. N	12周目 4−3で達成
4	サイバリオン (実戦編)	20,109,840	SSC−VAP(OTL)+a [illegible]	No.71 スーパー4回
5	サイバリオン (基礎編)	12,013,330	SSC−VAP(OTL)+a [illegible]	スーパー4回
6	モンスターレア(1P)	772,130	ILG−M・M	全面クリア
7	未来忍者	311,860	ILG−NEO mkII	10面
8	スクランブルスピリッツ(1P)	2,323,970	J. J	6面
9	スプラッターハウス	621,800	ILG−NEO mkII	全面クリア
10	カベール	3,234,470	ILG−NEO mkII	全面クリア

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=2

東京都豊島区東池袋3−1−4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983−0618

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	773,300	V. A	12面
2	大魔界村	228,900	SC−Y−SY	ALLクリア
3	ハードパンチャー	1,419,600	しんじ	ランキング1位
4	テトリス	47,384	森沢 優	ライン77 レベル18
5	ホットチェイス	277,120	DTA−S. K	304km(ALLクリア)
6	モンスターレア	371,900	FALCON[illegible]	8面 ハード
7	スプラッターハウス	544,200	FALCON[illegible]	ALLクリア
8	サイバリオン (実戦編)	11,714,910	ラストバタリオン	ALLクリア No.83
9	未来忍者	302,350	PSY−N 山の弟子	13面
10	ヘビーユニット	857,650	岩本明仁	2−3

ハイテクセガ柏店 ☆=4

千葉県柏市1−1−11丸井B1 ☎(0471)63−9844

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	6′56″59	AOIちゃん	
2	〃 (Dコース)	7′02″61	R. I	ALL1位
3	サンダークロス	5,489,480	ACT−くらいすてい	5−2 2週間ぶりだPLAYは
4	イメージファイト	435,400	池田香二郎	7面だ!
5	チェイスH. Q	10,709,870	EMG	5面で終了
6	スプラッターハウス	508,500	ACT−くらいすてい	ALL タコミス5人
7	ゲイングランド	4,320,208	AEX−POP (UPO)	2−10 ロボコップ
8	未来忍者	200,470	HAA 左甲斐	ステージ5
9	大魔界村	190,000	AEX−POP (UPO)	4ミス オールクリア
10	モンスターレア	130,140	盛岡利郎	張ヶ谷と平井

ゲームセンターUFO ☆=30

神奈川県相模原市高根1−2−4 ☎(0427)52−0606

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,149,000	結局投げた。URX−緑の少年	2−8 もうやめたっと
2	大魔界村	1コインクリア	DOUGO, BKP NARC−RUS	入った店全部に★が付くような気が…
3	ヘビーユニット (ノーマル設定)	10,000,000+α	URX−TEC	13周目4面 ロボットつえー。
4	ホットチェイス	292,720	URX−CHK "ちゃんちき" Good!	ALL 考えては稼げない
5	未来忍者	1,950,520	「師と呼ばせて下さい」Mr. まさし君	ALL 残82 テトリスが見たい。
6	脱獄(1P)	270,750	稼ぎなんかやんねーよ。URX−TEC	ALL 1コイン
7	メタルホーク	11,539	あと千六百で引退©	ALL 1コイン 入ったばっかり
8	チェイスH. Q.	26,889,120	只今町田へ貸出中こと URT−SPA	ALL あとで返すように。
9	ハードパンチャー (1P・ノーマル)	11,899,650	URX−BCC	ALL 配分45−20−35
10	テトリス (ノーマル設定)	68,828	よわし。URX−緑少(TM)	WOP氏こなーい。しくしく…

荏原ゲームコーナー ☆=31

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館前 ☎(03)781−4539内

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	全2周クリア	SPT, H. S, KID POW, DMC	ノーマル 3設 ZAP=0
2	ゲイングランド(1P)	30,646,365	HST−[illegible]SPT	ALL ノーマル あひ〜〜
3	ゲイングランド(2P)	59,989,395	HST−[illegible]SPT & HST−SSC−MYR	ALL ノーマル
4	モンスターレア(1P)	908,810	EGC−[illegible]POW	ALL 3設ノーマル ボスかせ無し
5	テトリス	115,627	SPREAM−DIG	ライン146
6	ハードパンチャー	11,811,800	JAG−DMC	ALL ノーマル TIME 7′56
7	パワードリフト (Cコース)	6′47″73	JAG−HRO [illegible] AXI	ノーマルALL1位 バーナー1コケ[illegible]
8	〃 (Dコース)	6′42″30	EGC−IOA[illegible]−IKE	ノーマル ALL1位 復活! 冬眠終了
9	〃 (Eコース)	6′50″92	JAG−バター犬 (チーズ)	ノーマル ALL1位 「くるしいね」チワワ談
10	ダイナマイトダックス	1,043,140	EGC−おむすび−STR	ノーマル3設 5面 皆さん許して!

サンペディックナムコランド ☆=9

千葉県習志野市谷津1−16−1

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6′58″33	CHAT−COM	ノーマル
2	パワードリフト (Bコース)	6′52″36	APGM−GONTA	ノーマル
3	テトリス	71,098	CHAT−うふふ	レベル16 ライン70
4	ヘビーユニット	5,968,350	CHAT−イリュージョン−COM	8−1−1 ノーマル
5	モンスターレア	559,860	CHAT−COM	ノーマル 3人
6	スプラッターハウス	497,200	REC−TKM	3人 ノーマル
7	アサルトプラス (イージー)	1,259,700	ESWAT ※パワー爆発!管理人©	EAL 残5 3機 ノーマル
8	大魔界村	231,900	ATM−H. M	2周クリア ZAP=0
9	カプリコンボーリング	261	CHAT−椎香友郎	
10				

ジョイランドオレンジ ☆=2

神奈川県小田原市扇町4−8−18 ☎(0465)34−3116

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	205,000	S・T	全2周クリア 4人 ZAP=0 残2人
2	イメージファイト	1,031,000	SBK−しおばんくん	2−4 補習なし
3	スプラッターハウス	286,500	SBK−しおばんくん	全面クリア
4	TATSUJIN	10,000,000+α	S・T	A999+α
5	ヘビーユニット	1,405,800	S・T	2−3−1
6	トップランディング	685	KID	ALLクリア
7	パワードリフト (Bコース)	5,605,334	タツオ	7′14″13
8	サイバリオン (実戦編)	16,743,280	K・K	ノーミス×3 2機
9	サイバリオン (基礎編)	9,094,380	K・K	ノーミス×3 2機
10	ダライアス	6,555,550	超−K	ニューバージョン ハード クリア

カジノカーニバル ☆=4

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	24,433,356	拝島Y. T.	1コイン4−8 ノーマル
2	ゲイングランド(2P)	4−10	拝島フクちゃん	点数未確認, エリアは確認
3	テトリス	124,658	松元雄二	レベル26 ライン112
4	ヘビーユニット	10,000,000+α	江添貴行	12周目6面1ミス
5	大魔界村	321,400	あじまる王[illegible]	全2周クリア ZAPなし
6	ロストワールド (旧バージョン)	8,668,200	江添貴行	ALL
7	モンスターレア	849,280	江添貴行	1コイン ALL
8	イメージファイト	747,300	小笠原	2−3
9	ダイナマイトダックス	754,050	江添貴行	4面
10	究極タイガー	738,110	山田一生(ねるおっさん)	エリア94

ビデオインセガ船橋店 ☆=3

千葉県船橋市本町1−3−30 ☎(0474)23−7076

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	6,176,759	すてのばイレブンEMPTY	2−10 M. U ノーマル
2	〃	46,507,016	EMPTY MK−II FFLINKS	2P 4−7 あいあいハスター
3	モンスターレア	598,480	MIRAGE−MAX	ノーマル 11面さいしょ!
4	イメージファイト	691,500	A. S	ノーマル 11
5	テトリス	32,840	なぞのAMP	ノーマル ライン59
6	スプラッターハウス	415,800	REC−TKM	ノーマル クリア
7	大魔界村	345,600	ZENCHAN	ノーマル クリア
8	〃	266,700	MIRAGE−MAX	クリア ZAP=0
9	〃	278,800	MIRAGE−B. X	クリア ZAP=0
10	〃	301,500	MIRAGE−NANNO	クリア ZAP=1

■お店から…●各種ポスター・カタログ販売しています。(プレイシャトー・神奈川)

君こそゲーメスト!

ゲーム	スコア	名前	店舗
大魔界村	全2周クリア　全国56店　個人申請6名の皆様		
イメージファイト	1,649,900 (2周目クリア)	HTL-Y.N	P.C巣鴨(東京)
スプラッターハウス	940,000 (全面クリア)	NEW ARC-K08 RUS	個人申請 ゲームセンターコパIII(神奈川)
テトリス イージー	940,370 (レベル99+α ライン999+α)	SPREAM-DIG	DLL郡山(福島)
テトリス ノーマル	258,345 (レベル80 ライン339)	SPREAM-DIG	P.C巣鴨(東京)
未来忍者	1,950,520 (残り体力82)	「師と呼ばせて下さい」Mr.まさし君	ゲームセンターUFO(神奈川)
モンスターレア	921,770 (全面クリア)	URX-MAC	個人申請 ゲームセンターUFO(神奈川)
ヘビーユニット	1000万点+α	12-6 江添貴行	カジノカーニバル(東京)
ヘビーユニット	1000万点+α	12-4 K.N	プレイシャトー(神奈川)
ヘビーユニット	1000万点+α	13-4 URC-TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
ゲイングランド 1P	30,646,365	HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー(東京)
ゲイングランド 2P	60,095,145	Sniper MIU&KYO	ゲームプラザ(熊本)
ハードパンチャー	11,976,650 (45-45-10)	NJP-TUC-Kin	個人申請 ちまきや別館ワンダーランド(山口)
パワードリフト Aコース	6′51″23	砂樹☆帝	P.C巣鴨(東京)
パワードリフト Bコース	6′44″25	BLP-㊇ 鬼のあきんど!	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
パワードリフト Cコース	6′47″73	JAG-HRO(通)AXI	荏原ゲームコーナー(東京)
パワードリフト Dコース	6′41″83	SPREAM-SOL	個人申請 アミューズメントスペースJUEGO(兵庫)
パワードリフト Eコース	6′50″16	IAA-IDA-MⓉ	イエローハット(愛知)
脱獄	270,750 (全面クリア)	稼ぎなんかやんねーよ。URX-TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
チェイスH.Q	28,117,780 (ボーナス×4・T×3)	URX-SPA	プレジャーキャッスル(東京)
メタルホーク(ニューバージョン)	13242 (残・5)	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館(福岡)
サイバリオン 基礎編	12,986,310 (ノーミス×5)	SSC-VAP(OTL)+αⓣ	P.C巣鴨(東京)
サイバリオン 実戦編	21,591,380 (ノーミス×4)	HTL-Y.N	個人申請 F/Fウエスト(埼玉)
ロストワールド(旧バージョン1P)	8,892,000	まゆげの武士(かってにウリ坊)	個人申請 マイベル三条店(新潟)
オペレーションサンダーボルト	471,970 (8面)	BLP㊇-Nis	ゲームセンター ニューチャンピオン(岡山)
ホットチェイス	294,540 (全面クリア)	DOUGO	個人申請 ゲームファンタジア町田(東京)
ロボコップ	791,200 (全面クリア)	G.M.C.NBA	モンキーハウス本館(熊本)

ハイスコア番外地(☆はつきません)

ゲーム	スコア	名前	店舗
トップランディング	895	K.T	プレジャーキャッスル(東京)
サンダークロス(ニューバージョン)	4,143,780	BLP-㊇ Akindo	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
クレイジークライマー2	822,200	白政孝夫	P.C藤塚(香川)
迷宮島(3人)	3,235,050	Sniper CYGNUS	ゲームプラザ(熊本)
グラディウスII(②-F)	1,000万点+α(13-8)	KUZ改めVMT-RED	P.C巣鴨(東京)
アサルトプラス(イージー)	1,260,000	E-SWAT'管理人Ⓒ	弘前ハイローザスペースランド(青森)
ファイナルラップ(3P)	2′13″66	MITSUI & SUR.E & HIDAI	個人申請 P.C西荻(東京)
ハイパースポーツスペシャル(イージー)	401,090	THC-TAN	個人申請 川島玩具店(兵庫)
モンスターランド	7846ゴールド(7ヵ月前のスコア)	UUU(た)	個人申請 モンキーパンチ(愛知)
SDI	79,633,560	FGK-COM	ゲームインセガ高岡(富山)
ダイナマイトダックス	1,043,140(5面)	EGC-おむすび-STR	荏原ゲームセンター(東京)
アトミックロボキッド	471,700(ALL)	ATF-UTS	ウィルトークタイトー高崎2号店(群馬)
アトミックロボキッド	552,800(17面)	GMC-ひむ	ハイテクノーベル神保町(東京)

元号が変わっての第1回目のハイスコアは(どの雑誌もこういう書き出しが多いと思う。)かなり激戦模様。

大魔界村は、クリアで統一と予告したためにこのような大人数となってしまいました。まあ、お年玉プレゼントということで良しとしましょう。(なんて太っ腹!! 実際太い…。)

イメージファイトはついに2周クリア達成。今後はR-TYPEなみのスコア争いになるでしょう。

スプラッターハウスと未来忍者は、どちらも完璧な永久パターンがみつかっていないため集計を続行。1000万点プレイヤーが出たら考えましょう。

テトリスは、難易度によって差が激しく出るので分けて集計。と、いってもSPREAM-DIG氏の独占。すごいの一言。

ヘビーユニットは、1000万点達成者が現われたので打ち切ります。

ゲイングランドは、4-8でバグによりスペシャルボーナスが取れないそうですが条件はいっしょ。

さて、今回の激戦区パワードリフトですが、アウトラン・スーパーハングオンでおなじみのSOL・あきんど氏がここに来て出現。いままでためていたパワーを吐き出すか!? なお、前回CコースとDコースのタイムが入れ替わっていました。訂正します。

サイバリオンは、実戦編でノーミスX5が達成したものの点数で負けた人がいます。また、基礎編では、1300万点の人がいるのに、今回個人申請のルール改正に伴い落とされました。悪意は無かったんですけど…。ページの最後のわくを読んで下さい。

(悠理)

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0562)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	273,000	C&P-みゆきちゃん(ロ)	2周目最終面ルシファー ニュースター
2	イメージファイト	689,200	K. K	2周目、3面 ニュースター
3	テトリス	30,818	TOM	レベル14, ライン52 ニュースター
4	ヘビーユニット	1,459,150	YUYU	2周目2面 ニュースター
5	モンスターレア	423,190	C&P DAR(お)	R8　ニュースター
6	サンダークロス	10,000,000+α	Ako	10周目　ニュースター
7	トップランディング	777	H. Y	ALL, 上高地店
8	スプラッターハウス	48,300	L. A	上高地店
9	オーダイン	クリスタル	650,700	ALL　京王店
10	TATSUJIN	10,540,720	ポチャ	エリア999　7周目4面　ニュースター

プレイシティキャロットIN甲府店(甲府周辺集計) ☆=6

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所　☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハードパンチャー	11,883,350	カミナリ小僧	1コインALL
2	テトリス	19,642	カミナリ小僧	レベル9　ライン37
3	大魔界村	436,800	SPK・KO, KO	全2周ALL ZAP=0　残=3
4	モンスターレア	421,130	ムシクン	8面
5	未来忍者	983,180	てらちん	ALLクリア 気合51
6	イメージファイト	813,900	C&Pおさるウッキー	2-5
7	脱獄	228,950	B・I	ALLクリア　残=1
8	スプラッターハウス	403,500	B・I	ALLクリア
9	TATSUJIN	10,000,000+α	究極YELLOW君	7-3で達成
10				

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 731,700	FGD-AN	FGD-AN
2	大魔界村	219,300	DES-GBY	全2周クリア
3	レインボーアイランド	21,354,730	SHO/O	エクストラバージョンB
4	ダライアス	5,678,200	YAS	Zゾーン
5	パワードリフト	7′09″45	KEI	ノーマル
6	ヘビーユニット	2,025,650	DES-HUN	初期設定
7	最後の忍道	134,500	DES-GBY	ノーマル
8	未来忍者	266,270	FGD-EDV	ノーマル
9	テトリス	36,320	DES-HUN	レベル13 ノーマル　ライン52
10	メタルホーク(ニューバージョン)	9,755	DES-GBY	

がらんがらん ☆=1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	66,600	ATM-Fowl's chihk	4面後半難所
2	イメージファイト	602,300	ATM-Buchi	R-8デモの面
3	サイバリオン(基礎編)	8,702,700	ATM-Aries K2(なんの)	ALL　R-1, 3, 5 ノーミス
4	サイバリオン(実戦編)	15,199,260	かくれコマンダーTM　ZZA	ALL　ノーミス　2×200 残3×200　ノーダメ×2
5	スプラッターハウス	237,600	ZEV	ALL
6	ストリートファイター(テーブル).	562,200	Pielo Boy(あ)	R-10　サガットアドンより弱い　日本より
7	F1ドリーム	ポイント=62	ATMなんですかこれは　K2Cなんの	F3, 17pts　F112 レースクリア
8	地獄めぐり	749,470	ateam-Fowl's chick	閻魔大王で強えー!!
9	未来忍者	158,180	HEN(み)	6面ボス ムズイの一言!
10	歌舞伎Z	3面×××	かくれコマンダTM　ZZA	竜川魔の鈴と蘭

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16　☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	47,069	せいぴゃ(あ)	レベル16　ライン61
2	ワールドスタジアム	18:0	DATⓈ	コールド3回
3	大魔界村	184,800	P. ST-PIP	2-5
4	サイバリオン(基礎編)	9,369,630	P. ST-HIROちゃん	ノーミスALL 10×2　100×3
5	イメージファイト	335,100	P. ST-PIP	7面
6	未来忍者	301,810	P. ST-HIROちゃん	8面
7	オーダイン	714,800	Now Wins Lee2Ⓢ	ALL残3
8	スプラッターハウス	358,100	P.ST-じしゅくなんて無視! 地下鉄R!	ALL残1
9	グラディウス	7,567,700	オペラ男(あ)	16-7
10	歌舞伎Z	5面	P. ST-有頂天	点がないゲーム

■お店から…サイバリオン故障直りました。タイトーさん質のいい部品を使って下さいよ!!(がらんがらん・長野)

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋屋市駅前大通り1−12　☎(0532)55−8611　☆=8

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,282,600	UUU(た)	ノーマル 2−4
2	大魔界村	253,000	VRC−MSS	ノーマル 2周クリア ZAPなし
3	テトリス	36,041	VRC−ZIE	ノーマル レベル14 ライン55
4	未来忍者	409,840	KFK	ノーマル 11面
5	ヘビーユニット	1,970,400	VRC−TAK	ノーマル 3−3−2
6	モンスターレア	660,900	MYU(ぜ)	ノーマル 13面
7	パワードリフト(Aコース)	6'57"97	AKI.	4位スタートオール1位クリア
8	パワードリフト(Bコース)	6'51"11	UUU(た)	同上
9	パワードリフト(Cコース)	6'53"30	MAD(た)	同上
10	パワードリフト(Dコース)	6'46"37	AKI.	同上

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14−33　☎(0762)24−3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	33,338	HIT	ライン58 レベル16
2	大魔界村	120,000	北村	5面
3	イメージファイト	624,500	中谷	2周目2面
4	ロストワールド	8,671,000	FGK−VIRGO	全面クリア
5	スプラッターハウス	392,700	RUSTIC−WOP	全面クリア
6	パワードリフト(Aコース)	7'10"02	田島恒保教頭でキーたるる	
7	〃(Bコース)	7'02"21	東南アジア系使用TM(R)	
8	〃(Cコース)	6'59"03	びび(R)	
9	〃(Dコース)	7'03"25	田島恒保教頭どおーですかたたる	
10	〃(Eコース)	6'57"80	古木のかんちゃん(O)	

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1−3−7　☎(0263)35−6744　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	766,920	マイナーTAN(ロ)	ノーマル ALL 残気合度37
2	メタルホーク(ニューバージョン)	11,682	S.E.R−ALL−F(ロ)	ノーマル ALL
3	スプラッターハウス	489,800	マイナーTAN(ロ)	ノーマル ALL
4	大魔界村	1コイン2周クリア	APO舞一行, S.E.R.−K.南田	ノーマル ALL 全員ZAP0
5	テトリス	54,674	?	ノーマル ライン74 レベル17
6	オペレーションサンダーボルト	314,450	ESP軍団GSX	ノーマル LEVEL6
7	イメージファイト	1,053,300	ESP軍団FGD−H.L.N.(6)	ノーマル R−15後半
8	パワードリフト(Bコース)	6'52"44	JNY−SET	ノーマル ミス2回 ALL1位
9	脱獄	230,650	FGD−BALTAN(5)	ノーマル ALL 残0
10	ヘビーユニット	834,350	まんとひひ	ノーマル 2周目3−1

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56−2670　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	247,500	YNM−みっきー	ZAP−0
2	テトリス	38,975	THE−0	ライン69
3	スプラッターハウス	488,600	WAM−(た)	ノーマル7面
4	オーダイン	658,700	XYZ	ノーマル 全面クリア クリスタル数
5	サイバリオン(実戦編)	11,685,080	NYA	ノーマル クリア
6	脱獄	206,250	K.N	ノーマル 全面クリア
7	上海	404	もきち	ノーマル
8	コブラコマンド	548,150	NHK	ノーマル 5−2
9	ヘビーユニット	507,850	KAZ	ノーマル 5−2
10	TATSUJIN	10,000,000+α	NYN, RNM, KTY	ノーマル AREA999 3名の皆様

ゲームインカナザワ　☆=1

石川県金沢市安江町3−4　☎(0762)31−3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	255,000	龍王水伯	ノーマル ラスト・ボス
2	テトリス	56,747	魔神衆・大魔神・白山人	イージー ライン90
3	ゲイングランド	4−8	魔神衆・U−まつい	ノーマル・150秒 4,973,706pts.
4	イメージファイト	593,600	E−SWAT'S KEN(C)	ノーマル(R.10)
5	スプラッターハウス	502,500	OSA	ノーマル ALL
6	脱獄	219,950	魔神衆・邪神・ORC	ノーマル ALL
7	モンスターレア	493,880	魔神衆・龍王水伯	ノーマル R.10
8	パワードリフト(通信システム)	7'25"57	OSR−残され島とレブカ達&(G)(G)	ノーマル(2P)
9	スクランブルスピリッツ	3,867,160	魔神衆・風神 マイベース・U−まつい	ノーマル R.9
10	オーダイン	CRYSTAL=685,600	OSA	ノーマル(ALL)

ハイテクセガ万代店　☆=4

新潟県新潟市万代1−1−25ヴェルドミール万代1F　☎(025)241−6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'54"92	FGK−硬派灘野	全部1位
1	パワードリフト(Cコース)	6'50"59	FGK−北野一義	全部1位
3	イメージファイト	1,059,500	FGK−SOH	2−5
4	ゲイングランド	12,345,916	FGK−雷帝アーシェスネイ	4−1
5	スプラッターハウス	505,500	魔神A子	全面クリア
6	大魔界村	281,100	FGK−きんぶる博士	全2周クリア ZAPなし
7	グラディウスII	4,321,000	FGK−SOH	④−F 7−3 ハード設定
8	モンスターレア	549,280	AAC−MUSOU	11面
9	ギャラクシーフォースII	4,558,350	AAC−GABIN	5面START 全面クリア
10	チェイスH.Q.	10,847,980	RYU&KEN	全面クリア

ビッグキャロット京都　☆=4

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447−14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211−4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	944,800	馬の前に人参N・H	2−4
2	大魔界村	238,300	星1個くれ!N・H	ZAPなし 4ミスオール
3	未来忍者	1,471,590	ノーミス牛乳娘水島みーな	オール 気合度99
4	テトリス	75ライン	D.I.	レベル18 41951
5	テンカウント	137pts	超高速牛乳娘水島みーな	K−0, S−30, J−4
6	ニュージーランドストーリー	984,360	きんさん	ノーミス、ノーワープ
7	ヘビーバレル	1,490,000	ド下手な桂さあが	ALL
8	モンスターレア	589,570	だれも知らないG.●.C.−N.H.	11めん
9	TATSUJIN	10,000,000+α	いまさらのTUR-KEY屋	7−4
10	ヘビーユニット	2,654,400	速攻TURKEY屋	4周目 3−1

ウィルトークタイトー金沢店

石川県金沢市片町1−4−11　☎(0762)62−9351　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Bコース)	6'57"20	うったら尾崎	ノーマル オール1位 以下同じ
2	パワードリフト(Cコース)	6'53"21	MAD○た	
3	パワードリフト(Dコース)	6'52"04	D.K	
4	パワードリフト(Eコース)	6'56"83	ぴぴ(R)TM	
5	メタルホーク(ニューバージョン)	11,302	大中・田島恒保教頭出たーっ出ましたーうんたるる	ノーマルALL マーシャル
6	オペレーション サンダーボルト	369,050	大中・田島恒保教頭テレカ当たりんたるる	ミッション6
7	サイバリオン(基礎編)	11,123,890	大中・田島恒保教頭(トラベ)レチャンスでキー)	ノーミス×4 残機3
8	ヘビーユニット	992,350	OPA.	2周目3−1 ノーマル
9	テトリス	28,629	GOR…Z	LEVEL14 ノーマル
10	大魔界村	278,900	GOR−GOLD	ALL ノーマル

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番町997番地　☎(025)229−3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'55"06	硬派難野	ALL1位 るーしーちゃん
2	パワードリフト(Bコース)	6'52"97	FGK−MARY	ALL1位 エミリー使用
3	パワードリフト(Cコース)	6'51"64	それは私です	ALL1位 エミリー人形
4	スプラッターハウス	337,300	重機動無敵野郎	ALL かせぎ野郎
5	イメージファイト	721,600	FGK−雷帝	2−4 ノーマル 補習、赤点なし
6	グラディウスII	1,752,800	いや、シーン・ハリも捨てがたいぞう。	7基設定 3−8 ③−F
7	ロストワールド	8,477,700	まゆげの武士(かってにウリ坊)	ALL 残519,600ゼニー
8	最後の忍道	2,537,300	FGK−クリ丸	最後のボス大ボケ、5機設定
9	大魔界村	99,700	FGK−ライフ・ワークは。	1−5
10	ゲイングランド	16,676,6A6	アーシェス・ネイ	4−8 イージー Aはバグか?

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側　☎(075)211−8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	156,800	Sgt. pepper	2周目2面 1コイン ノーマル
2	TATSUJIN	9,728,700	橋本達志	エリア999 ノーマル
3	イメージファイト	710,800	Boy−小泉	11面 ノーマル
4	スプラッターハウス	483,100	はつし	全面クリア ノーマル
5	オーダイン(1人用)	1,246,190	PIYO2	全面クリア 710,600 クリスタル
6	パワードリフト(Bコース)	5,711,452	K.Y	6'47"93
7	〃(Dコース)	5,679,139	K.Y	6'56"88
8	メタルホーク	6,843	NSR50	
9	ヘビーユニット	1,537,450	東郷平八郎	2周目5−3 ノーマル
10	サンダークロス	10,000,000+α	DAA	9周目1面達成 残引き ノーマル

イエローハット　☆=37

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)−5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	6'52"64	IAA−IDA−M(T)	ノーマル設定
2	パワードリフト(Cコース)	6'48"57	HCM−てった	同上
3	パワードリフト(Dコース)	6'44"48	N2	同上
4	パワードリフト(Eコース)	6'50"16	IAA−IDA−M(T)	同上
5	メタルホーク(ニューバージョン)	13,180	超人ばあ〜	1コイン 全面クリア
6	大魔界村	2周クリア	当店7名様	
7	モンスターレア	813,580	N2	14面
8	イメージファイト	1,130,100	UUU(た)	2−7
9	テンカウント	140	GSX−RI100	右手のみ使用
10	テトリス	101,288	GMC−N(た)	ライン82 レベル19

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1−4−9　☎(0258)36−0991　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	777,600	耳村	2−4 ノーマル
2	大魔界村	216,800	EDGE	1コイン ALL ZAPなし
3	メタルホーク(ニューバージョン)	12,261	MARY−EMILY	全面クリア ノーマル
4	モンスターレア	660,980	EDGE.	13面 1コイン
5	未来忍者	541,920	MARY−EMLIY	全面クリア 残体力11
6	TATSUJIN	10,000,000+α	AGK	8−5で達成
7	テトリス	95,703	いろは(NABAKOV)	ライン107 レベル26
8	パワードリフト(Aコース)	6'55"30	K.R	ALL1位 ノーマル
9	パワードリフト(Bコース)	6'46"33	MARY−EMILY	ALL1位 ノーマル
10	パワードリフト(Cコース)	6'50"92	おっさんの弟子	ALL1位 ノーマル

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17−3　☎(075)711−2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	439,800	BIG	1コイン オールクリア
2	ロストワールド	7,377,100	KEN	1コイン オールクリア
3	スプラッターハウス	214,800	KEN	ノーミス オールクリア
4	未来忍者	264,150	KEN	9面
5	迷宮島	1,336,530	山田クン	26面
6	究極タイガー	528,860	RI	エリア92
7	イメージファイト	609,400	山田クン	2周目2面
8	ふたさん	552,315	RI	オールクリア
9				
10				

キャノン最前線　☆=11

愛知県名古屋市昭和区隼人町7−11　☎(052)832−3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	746,500	ZAT(ロ)	ALL(ノービス)
2	テトリス	50,233	ラキシス(ロ)	88ライン レベル21(ノーマル)
3	ゲイングランド	8,267,638	NeeSa(ロ)	つーらーいーぞー
4	ハードパンチャー	11,853,650	GMC−Mi−HA(ロ)	運がいる
5	大魔界村	319,200	GMC−STI(ロ)	ZAPなし
6	未来忍者	983,510	HAL(ロ)	ALL(ノービス).
7	イメージファイト	977,700	WTM(た)	2−6
8	ヘビーユニット	540,750	GUCまだ甘い	2−1−1 やーらーれーたー
9	グラディウスII	4,511,100	UUU(ロ)	2番, 6−8
10				

ゲームインセガ高岡　☆=4

富山県高岡市末広町元畑50−1　☎(0766)24−5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	283,900	綾小路シルフィー	ALL ZAPなし
2	パワードリフト(Aコース)	7'11"30	ESPECIAL−CRUX!	
3	〃(Cコース)	6'54"40	寿司くん	
4	〃(Eコース)	7'07"26	おもーノババビー BCR	
5	ゲイングランド(1P)	29,767,945	肉欲魔人"けだもの"淫獣	ALL イージー
6	〃(2P)	29,451,515 29,247,320	肉欲魔人"けだもの"赤貝 NSR法庸	ALL
7	モンスターレア	707,950	ASA(源一郎)	R−13
8	テトリス	68,271	キッスマイアース ブルクリちゃん	レベル28 ライン−111
9	ダイナマイトダックス	313,540	ESPECIAL−死んでよし	R−2のボス
10	SDI	79,633,560	FGK−ジャレコのくそは相雅之−COM	全パ ノーミス 4機 かくれオール

■お店から…麻雀特集して下さい。G倫なしでねーん。(ハイテクセガ新潟)担:今月号でやってるよーん。

ヒットゲームBEST10

人気とインカムとも大魔界村トップ

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
―	1	大魔界村	494	カプコン
1	2	イメージファイト	382	アイレム
―	3	テトリス	347	セガ
7	4	スプラッターハウス	216	ナムコ
4	5	パワードリフト	185	セガ
3	6	TATSUJIN	149	タイトー
2	7	ワールドスタジアム	134	ナムコ
―	8	ゲイングランド	125	セガ
8	9	チェイスH.Q.	119	タイトー
―	10	モンスターレア	108	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
メタルホーク 104	未来忍者 102	グラディウスII 85	ファイナルラップ 67	サンダークロス 62

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
	1	大魔界村	354	カプコン
	2	イメージファイト	324	アイレム
	3	テトリス	310	セガ
	4	パワードリフト	230	セガ
	5	チェイスH.Q.	221	タイトー
	6	ワールドスタジアム	206	ナムコ
	7	メタルホーク	148	ナムコ
	8	ファイナルラップ	137	ナムコ
	9	アウトラン	116	セガ
	10	スプラッターハウス	113	ナムコ

11位	11位	13位	14位	15位
サンダークロス 88	TATSUJIN 88	ゲイングランド 75	ハードパンチャー 72	未来忍者 57

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は67店12月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。



兵庫県　いくこさん

今回はプレイヤー人気とインカム中心の2つの項目にわけて集計してみました。

プレイヤー人気、インカム共にトップだったのは前評判が高かった大魔界村でした。かなりの難度のゲームにもかかわらず、街のゲームセンターでは中学生を中心にとても高い人気があります。

このゲームの一番の魅力はゲームを作り上げている世界にあると思います。魅力的なキャラクターが大ヒットの原因ではないでしょうか。

ただ、初めの難度がかなり高く、その後はあまり難しくならないだけに、人気をどれだけ保てるか…。それでも来月もまだまだ人気は続くでしょう。

イメージファイトは大魔界村に押されましたが、安定した力で2位を保ちました。難しいゲームだけに、そろそろあきらめてしまう人も出て来るかもしれません。でも練習を積めば、1周はクリアできるゲームなので、あきらめずにがんばってください。

さらに伸びそう3位はテトリス

3位にはテトリスが入りました。意外なほどの大ヒットをとばしています。その中心はサラリーマン層です。まさにアルカノイドの再来といえましょう。

わかり易いルールと本能的な面白さが人気の秘密だと思います。これからもかなりロングにヒットするでしょう。

パワードリフトはプレイヤー人気5位、インカム4位と安定した人気を続けています。それと対照的なのがスプラッターハウス。インカムでは10位なのですが、プレイヤーの人気では4位に食いこんでいます。少し易しめのゲームだというのが理由でしょうか。

達人も、さすがにインカムは落ちましたが、プレイヤー人気では6位に残っています。このシリーズのシューティングは息が長いですね。

ニューゲームではゲイングランドが健闘しています。マニアがやりこみ、一般客が2人用でインカムに貢献しているといった感じになってます。

来月はテトリスがトップを奪うかどうかが焦点です。ストライダー飛竜もそろそろ発売。楽しみですね。　（ぜんじ）

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1－13－9　☎(0775)25－1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	23,020	Sgt. Pepper	46ライン 10レベル
2	フェイスオフ	2－0	コド・アンベル	32ライン 9レベル
3	ゲイングランド	537,409	ブリバリの NAN	2－3
4	未来忍者	390,400	明日香	
5	ヘビーユニット	1,090,500	静香御前	3周　3－2
6	ロボレス	358,250	ナル	
7	パワードリフト	7'03"16	Exrrne	Dコース
8	ギャクシーフォースII	3,742,570		
9				
10				

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3－2－4　☎(06)606－3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	29,306,807	EVE	全クリア　イージー 2人PLAY
2	スプラッターハウス	286,800	徳次	全クリア ノーマル　3人
3	モンスターレア	762,120	RX-S. Sとあたるの1千万見たい	R. 13 ノーマル3人
4	悪魔城ドラキュラ	999,900	DEVICE－S. K	7－5 イージー3人
5	グラディウスII	4,727,900	OGP－KIT	④－F　7－8 ノーマル　3機
6	ライフフォース	4,526,400	RX－おじゃまんがGOODくん	8－5 イージー　5機
7	ギャラクシーフォースII	4,368,540	SDI－PC お～ちゃんだよ～	イージー　シールド強　A面スタート
8	パワードリフト (Cコース)	7'08"02	Extreme－NMC	ノーマル　5位スタート　(DX筐体)
9	パワードリフト (Dコース)	6'52"26	Extreme－NMC 波に乗った	ノーマル　5位スタート　(DX筐体)
10	パワードリフト (Eコース)	6'59"71	Extreme-NMC 独占間近	ノーマル　5位スタート　(シットダウン)

ヤングプラザ・ジャンボ　☆＝6

大阪府寝屋川市八坂町16－20　☎(0720)27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	468,200	INGS－KJG－M・M	ノーマル　3機 ZAPナシ　残0
2	未来忍者	730,880	INGS－KJG－FAN	ノーマル 残体力28
3	脱獄	211,100	ELE	ノーマル 1コインクリア
4	スプラッターハウス	582,000	AMEC－FFF	ノーマル　3人 かせぎ(少し)
5	ヘビーユニット	1,178,550	SGP－YYY	ノーマル　3機 2周目　6－1
6	ハードパンチャー	1,562,550	INGS－ルシファー－OYJ	1コイン
7	イメージファイト	1,123,200	INGS－KJG－M・M	ノーマル　3機 2－7　かせぎ者
8	TATSUJIN	9,611,820	INGS－MDK	ノーマル　3機 エリア999＋α
9	オペレーションサンダーボルト	383,800	山根　歩	ノーマル
10	ロボコップ	771,200	INGS－KJG－M・M	ノーマル　入荷後1日で全面クリア

ゲームハウス999　☆＝2

大阪市旭区中宮5－12－12大工大前　☎(06)953－9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	296,600	INGS－M. M	ZAPなし 全2周クリア
2	未来忍者	901,960	INGS－FAN	残り体力42
3	スプラッターハウス	635,600	INGS－NIS	クリア
4	モンスターレア	702,090	PSN－KIO	R＝13
5	テトリス	46,600	INGS－FAN	レベル15 ライン67
6	メタルホーク	12,035	ランドマスター	マーシャル
7	パワードリフト (Bコース)	6'51"53	INGS－M. M	ノーマル
8	〃 (Cコース)	6'53"52	INGS－TGK	5位スタート
9	〃 (Dコース)	6'49"40	INGS－STR	ALL1位
10	〃 (Eコース)	6'55"28	INGS－M. M	シットダウン

チャレンジャー関大前店　☆＝1

大阪府吹田市千里山東1－14－2　☎(06)389－8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	68,277	エクイテスの悲しき豚汁	レベル21 ライン86
2	大魔界村	571,600	AMEC－AEG	全2周クリア ZAP＝0　残＝0
3	モンスターレア	848,090	RX－BOSTON	全面クリア 残＝2
4	イメージファイト	1,069,100	FREEDOM－REDWOLF	2－5
5	TATSUJIN	10,000,000＋α	DLF－INGS－MADOKA	エリア999　イージー　4機スタート
6	ロボコップ	341,400	DAA(だあ)	R6　16:33
7	ヘビーユニット	1,947,800	AMEC－かせぎなし!	イージー 4－2－1
8	ホットチェイス	283,480	AMEC－M. K	クリア
9	パワードリフト (Cコース)	6'53"90	Extreme－きっと	イージー　4位スタート　5,686,566点
10	未来忍者	616,530	AMEC－STO	ALL 残エネルギー21 連射ボタン付

■お店から…GMC(神戸)のみなさん楽しいひとときありがとう。倉敷にも遊びに来て下さい。㊇一同(ニューチャンピオン・岡山)

ゲームシティOZ ☆＝3
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(08368)4－4364

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	TATSUJIN	1000万＋α	WAC－K. O	ノーマル 3機
2	未来忍者	550,650	BLP－㋩原田	ノーマルクリア 残り12ライフ
3	ヘビーユニット	2,966,320	WAC－MAX	4周 3－1
4	ハードパンチャー	11,797,100	BLP－TUC－Kin	ノーマル 全面クリア
5	イメージファイト	847,500	GCO－FDE	13面 ノーマル 3機
6	モンスターレア	685,320	WAC－MPP	13面 ノーマル 3人
7	大魔界村	ノーミス全面クリア	GCO－IDA	ノーマル 3人 全面クリア
8	フェイスオフ	優勝(4試合)	SSF. IDA. ツクオミ	ノーマル
9	テトリス	53,886	Y. S. K	レベル16 ライン59
10	大魔界村	ノーミス全面クリア	WAC－MAX	ノーマル 3人

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2－5－31 ☎(0864)21－7585 ☆＝22

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	全2周クリア	BLP－㋩ Nis, CRX 原田	ZAPかせぎなし
2	パワードリフト (Bコース)	6'44"25	BLP－㋩鬼のあきんど!	エキストラクリア
3	未来忍者	永パのためクリア統一	BLP－㋩原田 BLP－㋩Nis	ノーマル
4	伊賀忍術伝	3,280,700	BLP－㋩MDK	ALL
5	サンダークロス (ニューバージョン)	4,143,780	BLP－㋩Akindo	全3周クリア
6	ヘビーユニット	1,753,400	BLP－㋩ HAC (16)	3－3－2
7	モンスターレア	576,910	BLP－㋩JOG	Rd. 11
8	オペレーションサンダーボルト(1P)	471,970	BLP－㋩Nis	Rd. 8 59.7%
9	ハードパンチャー	11,783,000	BLP－㋩Nis	ALL
10	テトリス(点数部門)	66,609	BLP－㋩Nis	ノーマル ライン60

ハイテクセガ三宮 ☆＝11
兵庫県神戸市中央区北長狭通り1－2－7 ☎(078)331－0656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Cコース)	6'48"92	SJK－KAT－UNK	ALL1位
2	パワードリフト (Dコース)	6'42"45	SPREAM－SOL(会)	ALL1位
3	イメージファイト	805,400	Extreme－マウント大山(DAI)	2－5 連射あり
4	ゲイングランド(1P)	9,273,078	Extreme－LIZARD	(3－4)
5	チェイスH. Q.	11,306,070	CAN'－み～なちゃんのH	ALLクリア
6	モンスターレア	667,420	Extreme－Ⓢ	11面ボス かせぎ[illegible]
7	スプラッターハウス	509,500	XXX－ALL	オールクリア
8	オーダイン	クリスタル 762,000	MAT－Larda	クリアスコア 1,307,980
9	テトリス	68,703	Extreme－ALTEMIS	レベル23 ライン101
10	大魔界村	817,800	GMC－N・H	全2周クリア ZAP＝あり

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1－13－7 ☎(0878)37－2071 ☆＝1

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	420,760	PSG－ラッキーマリ	11面
2	メタルホーク (ニューバージョン)	11,067	PSG－CAT	全面クリア ノーマル
3	スプラッターハウス	655,900	PSG－ラッキーマリ	全面クリア
4	テトリス	67,480	PSG－ラッキーマリ	レベル18。
5	ハードパンチャー	11,832,850	RNC－NANNO (馬場)	全面クリア
6	大魔界村	813,400	城戸命	全2周クリア ZAP多数
7	モンスターレア	486,950	PSG－DAN	10面
8	ロストワールド	8,365,500	PSG－ナメナメ小僧	全面クリア 残51万ゼニー
9	クレイジークライマー2	822,200	白政孝夫	全面クリア
10				

アミューズメントマリオ ☆＝1
岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880－92 ☎(0864)73－7188

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	257,400	PROJECT－LAY	1コイン全2周クリア ノーマル
1	イメージファイト	590,800	PROJECT－XYZ	1コイン 2－2 ノーマル
3	チェイスH. Q.	11,216,160	PROJECT－HIT	1コインクリア ノーマル
4	TATSUJIN	1,188,050	PROJECT－XYZ	202エリア ノーマル
5	テトリス	29,436	PROJECT－RYU	ライン59 レベル14 ノーマル
6	ヘビーユニット	1,269,450	D. S－ERIAS./	2周目4－2 ノーマル
7	カベール	1,845,770	TAM	5－4 ノーマル
8	パワードリフト (Bコース)	6'53"16	HTM－OYAJI－HMS	ノーマル
9	パワードリフト (Dコース)	6'57"04	D. S－ERIAS./	〃
10	スプラッターハウス	555,400	ZAQ!?	1コインクリア

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝3
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア	433,840	G. S. X－R400柴	R－8ボス
2	イメージファイト	1,213,500	FREEDOM－REDWOLF	2周－6面
3	脱獄	208,550	FUNMO	R－4クリア
4	スプラッターハウス	801,400	FREEDOM－CST(ゆ)	ALL パーフェクト
5	オーダイン	クリスタル 756,200	FREEDOM－CST(ゆ)	ALL 残2機
6	ハードパンチャー	1,555,050	(気)かめ	R－8
7	サンダークロス (ニューバージョン)	2,756,160	FREEDOM－REDWOLF	3周－2面
8	大魔界村	314,500	FREEDOM－REDWOLF	ALL 残2機 ZAPなし
9	未来忍者	458,510	NAU－LAP 風の谷	R－11 体力＝?
10	ギャラクシーフォースII	3,733,100	終ってるA. K (I. K. A)	ALL

モンキーハウス本館 ☆＝20
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	13,242	G. M. C. えるす	IC ALL 残＝5
2	ゲイングランド	4－8	G. M. C. スイカナンバ	(1P)点数不明
3	ゲイングランド	58,879,165	G. M. C. えるす G. M. C. UNG	(2P)トータルALL
4	大魔界村	全2周クリア	G. M. C. CROSS G. M. C. ATOMA	227,200 残＝2 219,500 残＝4
5	未来忍者	全面クリア	G. M. C. KAN	他数名
6	テトリス	75,145	BA. BA	レベル＝9 ライン＝38
7	ロボコップ	791,200	G. M. C. NBA	ALL
8	イメージファイト	1,185,600	G. M. C.???	2－7 ボスで死亡
9	ホットチェイス	287,950	ABC	ALL 残TIME27
10	ハードパンチャー	11,788,450	G. M. C. UNG	ALL

ゲームセンターカントリーボーイ ☆＝1
広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	327,500	(あ)AIAへんな (あいかわ)	2周クリア ALL(ノーマル)
2	イメージファイト	629,800	(あ)AIA (同上)	2周2面 (ノーマル)
3	忍者くん	896,590	(あ)分身はいやだ NOY(変態)	29面(5機ノーマル)
4	ヘビーユニット	1,454,900	(あ)AIA	2周目5－3(5機)
5	未来忍者	217,980	さつまいも	7面ボス(ノーマル)
6	クレージクライマー2	358,650	くれいじーな GHQ	5面(ノーマル)
7	TATSUJIN	10,000,000	(あ)NOY (変態…♡)	1000万＋α (ノーマル)
8	ザ・ハスラー	82%	ET	ナインボール7面 (ノーマル)
9	沙羅曼陀	3,697,800	久しぶりの1面	5周5面(ノーマル)
10	ヘビーユニット	288,000	久しぶりの女 (か)	1周目4－1(5機)

コインスナック24 ☆＝5
岡山県岡山市浜野4丁目22－29 ☎(0862)64－8738

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'51"54	HCS－KAW	ノーマル ALL1位 次はEコースだ
2	パワードリフト (Cコース)	6'53"57	HCS－ESU(生徒)	ノーマル ALL1位
3	パワードリフト (Eコース)	6'51"73	HCS－カブじゃないよ	ノーマルALL1位 あと1.3秒
4	大魔界村	321,600	HCS－KAW	ノーマル 全2周クリア ZAP＝0
5	ヘビーユニット	8,753,200	HCS－KAW	ノーマル 11周目 3－2
6	未来忍者	254,170	CAN'－VEL35才(あ)	ノーマル 7面
7	モンスターレア	785,250	HCS－KAW	ノーマル 全面クリア
8	スプラッターハウス	645,100	SIN	ノーマル 全面クリア
9	ハードパンチャー	1,178,260	MAR	ノーマル 6人目
10	ロボコップ	425,400	HCS－BOY	ノーマル 7面

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝4
福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	534,600	GMC. DURAN	全2周クリア 1コイン(ハード)
2	イメージファイト	813,900	BUI.	(ハード)12面 (2－4)
3	未来忍者	951,380	GMC. 管理人さん?	(ハード)ALL
4	スプラッターハウス	442,100	AMI	(ハード)ALL 残機1
5	モンスターレア	429,210	BUI.	8面ボス
6	脱獄	234,000	GMC. DURAN	(ハード)ALLクリア
7	オーダイン	1,215,470	Mr. 源平討魔伝	(ハード)ALL
8	メタルホーク (ニューバージョン)	11,711	BUI.	(ノーマル)クリア
9	サンダークロス	10,000,000＋α	EVIL ELF	(ハード)8－2
10	グラディウスII	3,359,600	桑原 "NSR" 秀明	④－F 5－8 エブリ20万

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147－15 ☎(0852)27－6428 ☆＝2

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	722,400	百又のそば浪人	2－3
2	TATSUJIN	2,398,540	APEX－VTR	2－5
3	未来忍者	483,100	APEX－VTR	1コイン ALL
4	モンスターレア	424,370	YAM	
5	スプラッターハウス	378,800	APEX－K. E	1コイン ALL
6	サンダークロス	10,000,000＋α	APEX－K. E	9－2達成
7	トルピードアレー	20,954,690	APEX－MAK	カウンター2周
8	テトリス	53,293	L. S. D	ライン75 レベル17
9	ハードパンチャー	726,300	N. G. K	4人目
10	大魔界村	214,000	APEX－K. E	ZAPなし 1コインALL

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4－26－1 ☎(0862)72－6734

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ロボコップ	742,800	時信	ノーマルALL 23:58
2	イメージファイト	533,900	つるみ	ノーマル ST. 9
3	ハードパンチャー	1,401,400	須方	7人目
4	大魔界村	95,400	時信	ノーマル 4面
5	ホットチェイス	279,350	ときのぶ	ALL 304km
6	TATSUJIN	1,582,040	森隆一	ノーマル エリア198
7	ヘビーユニット	967,800	つるみ	ノーマル 6－1
8	スプラッターハウス	100,100	島田	ノーマル 6面
9	モンスターレア	281,260	時信	ノーマル 6面
10	オーダイン	クリスタル 358,400	すがた	ノーマル 7面

迎夢館スーパーアカトンボ ☆＝2
福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎(092)682－0555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	818,300	INDICK－APL	ノーマル設定 ZAP19回
2	〃	246,700	〃	ノーマル設定 2－5
3	チェイスH. Q.	10,935,230	YMO	ノーマル設定 コインALL
4	テトリス	42,727	桑原 "NSR" 秀明	ライン58 ノーマル設定 レベル16
5	ヘビーユニット	966,350	KGC－KAZU	ノーマル設定 2周目3－2
6	未来忍者	842,550	INDICK－UCC	ノーマル設定 全面クリア
7	メタルホーク (ニューバージョン)	12,294	INDICK－J・P	ノーマル設定 全面クリア
8	TATSUJIN	3,032,710	OYAJI－MARK II	ノーマル設定 3－1
9	イメージファイト	846,200	RAGIC－FOX	ノーマル設定 2周目4面
10	〃	732,500	KA－TAN	ノーマル設定 2周目4面

ビデオゾーン50 ☆＝6
鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22－9748

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	723,100	MIN©	2周目4面 1コイン
2	ヘビーユニット	3,227,400	PAO	5周目2－1
3	未来忍者	621,160	RED	1コインクリア
4	ゲイングランド	5,188,929	PAO	1コイン2－9
5	大魔界村	168,500	MIN©	1コイン2－4
6	テトリス	ライン61	OIT	1コイン レベル15
7	ロボコップ	754,000	PAO	1コインクリア
8	パワードリフト (Bコース)	6'58"90	MAY	オール1位
9	パワードリフト (Dコース)	6'53"53	あきBEN	オール1位 3面1'04"48
10	ロストワールド(2P)	11,908,200	KAZ. LU	クリア(1コイン)

ハイテクセガ表町店 ☆＝11
岡山県岡山市表町2丁目7－33 ☎(0862)32－9267

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Bコース)	6'45"02	BLP－㋩ AKINDO	ノーマル 5位スタート エキストラ1位
2	パワードリフト (Dコース)	6'43"37	CAN'－VEL	〃
3	パワードリフト (Eコース)	6'52"92	HCS－KAW	〃
4	オーダイン	755,500	HCS－MPL	ノーミス ぶん回し×2 ノーマル
5	ロストワールド(1P)	8,818,700	HCS－ALES	ノーマル 残538,700ぐらい レーザー12万
6	ゲイングランド(1P)	29,508,685	HCS－.. A	ノーマル 全面クリア
7	ゲイングランド(2P)	58,644,815	CAN'－CAS HCS－.. A	ノーマル 全面クリア
8	大魔界村	330,000	HCS－.. A	全面クリア ノーマル
9	スプラッターハウス	674,500	SIN	ノーマル 全面クリア
10	テトリス	74,034	ぱんく	レベル14 ライン59

■お店から…群馬に行ったももた君(大野)ゲーメストに早くネームを入れてくれとのみんなの声です。(カントリーボーイ・広島)

てあたりしだいゲームリスト

今月は時節柄というものでしょうか、データの集まりが悪く、なかなか寒い環境の中で原稿を書いております。

1月発売のミッシング・イン・アクションはかつてのグリーンベレーを思わせるゲームです。ダイナマイトダックスは12月号の記事を見てね。ラストサバイバーは流行の通信機能をいかに使いこなしているかが楽しみ。

そろそろAOUショーも近づき、各メーカーとも動きが活発化してくるでしょう。楽しみです。 (野村流紋)

ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	各メーカーよりのPR
12月発売				
オペレーションサンダーボルト	タイトー	2P	ガンシューティング	オペレーションウルフの2Pバージョン
大魔界村	カプコン	4-2	アクション	
ハードパンチャー	コナミ	8-3	ボクシング	プレイヤー設定モードあり。
フェイスオフ	ナムコ		アイスホッケー	寒い冬に熱くなる
未来忍者	ナムコ	4-2	アクションシューティング	OVSも出てるヨ/
1月発売予定				
アームチャンプ	ジャレコ		腕相撲	あのなつかしの腕相撲。
アトミック ロボキッド	UPL	8-2	シューティング	全方向スクロール
ダイナマイトダックス	セガ	2P	キャラアクション	異色コミカルゲーム
テレフォン麻雀	ニチブツ	キーボード	麻雀	待ち合わせの相手を間違えないように。
ミッシング イン アクション	コナミ	8-3	キャラシューティング	
ロボコップ	デコ	8-2	アクション	新しいタイプのアクションゲーム。映画を越えたか!?
ラストサバイバー	セガ		アクション	8人の同時プレイだ。
近日発売				
上海II	サン電子	8-2	パズル	ショーにて発表予定。
ストライダー飛竜	カプコン		アクション	
タフ・ターフ	サン電子	8-2	アクション	ショーにて発表予定。
天地を喰らう	カプコン		アクション	
ベイルート	サン電子	8-2	シューティングアクション	ショーにて発表予定。
麻雀ファンクラブ	ビデオシステム		麻雀	
麻雀鹿鳴館	ホームデータ		麻雀	

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門2-34三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	357,740	てつわんやすえ	11面はサギ
2	スプラッターハウス	348,300	BIG	ノーマル
3	イメージファイト	561,700	ダニエル君	2-2
4	サンダークロス	2,657,800	せまるーようもん	3-4
5	グラディウスII	815,200	ひでごんす	2-5
6	最後の忍道	512,400	F. S. S. の玲奈	7面
7	ドラゴンスピリット	758,450	響良牙	クリア
8	ぶたさん	523,330	CBS-矢島早苗	1P
9	特殊部隊ジャッカル	433,500	BIG	クリア
10	トップシークレット	2,157,780	THUNDER ようまん	2周クリア

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	197,200	Mr-RZ	2-5 ノーマル 3人設定
2	イメージファイト	680,700	IPA-MN	ALLクリア ノーマル 3機設定
3	未来忍者	227,620	中村和貴(小4)	S-6 ノーマル 3人設定
4	スプラッターハウス	231,400	Mr-RZ	ALLクリア 残=4 ノーマル 3人設定
5	スクランブルスピリッツ	2,540,140	Mr-RZ	R-7 1P-1C ノーマル 3機設定
6	オーダイン	741,370	Mr-VEX-II	ALLクリア 1P-1C ノーマル 3機設定
7	メルヘンメイズ	593,260	Mr-HIRO	ALLクリア ノーマル 3人設定
8	フェイスオフ	4チーム勝ち抜き優勝	JF6AZX IPA-MN	ALLクリア 1P-1C ノーマル 3人モード
9	獣王記	460,100	Mr-RZ	R-5 1P-1C ノーマル 3人設定
10	グラディウスII(ニューバージョン)	2,040,700	Mr-LOU	4-8 ④-F ノーマル 3機設定

HI-TECHSEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	161,174	いっこー	レベル52 ライン225
2	イメージファイト	780,200	いっこー	R=12
3	大魔界村	205,500	いっこー	2-6
4	モンスターレア	481,840	S・H	R=9
5	スプラッターハウス	231,900	どこかのだれか	R=7
6	ゲイングランド	6,266,938	NJP-MGF NHK	1コイン 3-2
7	スクランブルスピリッツ	2,305,770	NJP-MGF TKS	R=6
8	ブラックドラゴン	2,450,400	NJP-MGF NHK	1コイン クリア
9	パワードリフト(Bコース)	6'56"48	NJP-MGF N・AFT	
10	パワードリフト(Dコース)	6'58"09	NJP-MGF N・AFT	

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町9-2 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	クリスタル 475,100	白血球2号	ALLクリア ノーマル
2	未来忍者	225,640	ハイパーB. G	R. 7
3	テトリス	41,460	鼻黒くん	レベル16
4	大魔界村	217,200	白血球5号	2周目5面ボス
5	メタルホーク	9,918	BLACK-WOLF	ALLクリア ランク、マーシャル
6	イメージファイト	951,200	赤血球2号	2周目2面
7	スプラッターハウス	400,200	ASASHIO	ALLクリア 残=0
8	ホットチェイス	199,980	C. P. M	R. 3
9	コブラコマンド	224,100	HAYASHI=II	3-1
10	カベール(1P)	1,001,680	白血球4号	3-3

ゲームスペースサンデー ☆=1

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	未来忍者	350,320	どっかんこ麗華	ステージ11
2	未来忍者	354,860	ひどいもんじゃ	ステージ11
3	イメージファイト	706,100	ESP!?	2-4
4	イメージファイト	756,100	FBI	2-4
5	ハードパンチャー	1,088,950	まっちゃぽいぽい	ステージ6
6	ハードパンチャー	1,243,950	KEI	ステージ6
7	ロストワールド	7,296,400	ゲーラン常連 ARI	クリア 残411,800ゼニー
8	上海	718	D. S	4面
9	スプラッターハウス	287,300	どっかんこ麗華	クリア 残3
10	スプラッターハウス	398,500	FIN	クリア 残1

神宮前キャロットハウス ☆=9

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	195,200	NJP-MGF-TAYO	1コイン 全2周クリア
2	イメージファイト	959,400	NJP-MGF-NYA	1コイン 2周目6面
3	テトリス	57,384	KOB-山下	レベル16 ライン73
4	ヘビーユニット	3,261,050	KOB-山下	1コイン 5周目3-2
5	未来忍者	400,230	NJP-MGF-TARAKO	1コイン 11面
6	スプラッターハウス	325,700	NJP-MGF-ZIN	1コイン ALL
7	リングの王者	515,900	NJP-MGF-ZIN	1コイン 29回ぼーえい
8	フェイスオフ	優勝4-0	KOB-山下	1コイン 3人モード
9	フェイスオフ	優勝3-0	KOB-山下	1コイン 5人モード
10	飢流禍	1,290	NJP-MGF-会長 ㊅すけ	1コイン R-6 2か月ぶりにした

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	741,200	PASTEL春口	ALL 残4
2	未来忍者	983,270	安部 彰	残気合51
3	イメージファイト	853,700	鬼や～ず. 王者 Pochi/	2-4
4	大魔界村	234,000	FSX	2-6
5	地獄めぐり	1,213,030	鬼や～ず 王者 Pochi/	ハード BOS
6	オーダイン	681,900 クリスタル	安部 彰	エキスパート スコア-1,165,520
7	グラディウスII	1,192,300	VFR400R	ベリーハード 4-F 3-4
8	ベラボーマン	287,100	安部 彰	ハード STAGE27
9	ファイナルラップ	2'35"51	FINAL BOY/	2人用
10	霊界導士		申請なし	

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スプラッターハウス	226,700	長刀 勝	1-C 全クリア
2	ヘビーユニット	934,800	清家 弥一郎	2-3-1 大型29吋
3	モンスターレア	213,140	宮内 雄市	5面
4	サンダークロス	1,997,040	清家 弥一郎	2-5 大型29吋
5	スプラッターハウス	197,300	林田 純将	1C 全クリア
6	中華大仙	691,600	片岡 正嗣	全クリア
7	グラディウス	482,600	岩下 茂信	2-1
8	ベラボーマン	179,400	岩下 茂信	19面 50円=2ゲーム
9	脱獄	186,350	川崎 広継	3コイン 全クリア 大型29吋
10	銀河任侠伝	737,800	岸川 哲	1C 全クリア

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の承認・または、記入者の印がない場合。

②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。

また、掲載店が用紙を送ったあとで記録更新されたものは来月に繰り越します。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合、「①機数設定②エクステンドを設定③バージョン・タイプ④難易度⑤備考⑥店長印」が抜けていると集計しませんからご注意ください。

ゲームプラザ ☆=31

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	30,458,785	Sniper MIU	1クレジット 3設 クリア ノーマル 4-8でスペシャルとれず
2	ゲイングランド(2P)	30,122,398 29,972,747	Sniper MIU & KYO	1クレジット クリア ノーマル 4-8でスペシャルとれず
3	パワードリフト(Aコース)	6'51"85	KJP-STAC-V	クリア ノーマル
4	パワードリフト(通信システム)	10,071,081	NJP-STAC-V	タイム7'12"09 クリア ノーマル(1P)
5	迷宮島	3,235,050	Sniper-CYGNUS	ノーマル 3設 クリア 10万×3
6	ロボコップ	767,200	G. M. C. BUG	ノーマル 1クレ 3設 クリア
7	テトリス(1P)	79,260	Sniper-CYGNUS	ノーマル 1クレ ライン61 レベル15
8	大魔界村	1クレジット 全2周クリア	Sniper KYO, ZOO, MAK, SIN, 他数名	ノーマル 3設 クリア
9	ハードパンチャー(1P)	11,845,650	Yuk	ノーマル 1クレジット クリア
10	未来忍者	1,368,770	Sniper ALTHEA	ノーマル 1クレジット 残ライフ 58

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダークロス(旧バージョン)(1P)	429,780	川崎 広継	4面 ノーマル
2	コブラコマンド	623,250	和泉"FBI"利久	ノーマル 5-3
3	脱獄(1P)	195,550	川崎 広継	イージー 全面クリア 2コイン
4	ラビリンスランナー	127,850	中田 太平	6面 ノーマル
5	ラストデュエル(1P)	297,800	金子 昇	2-2 イージー
6	ニュージーランドストーリー	225,140	大内 啓海	3-2 ノーマル
7	モンスターレア(1P)	160,200	どっかんこ麗華 ※by畑島くん	4面 ノーマル
8	カプコンボーリング(アップライトタイプ)	258	藤田 祐介	1コイン
9	スプラッターハウス	300,150	どっかんこ麗華 ※by畑島くん	全面クリア ノーマル
10	スカイソルジャー(2P)	4,722,680	まっかせなさい谷口&がってんだ徳永	全面クリア ノーマル 2Pトータル

■お店から…岡山ニューチャンピオンのAkindoくんやその他大勢の方遠くからの来店ありがとう。今年の夏にはオズ2号店で再会!!(ゲームシティOZ・山口)

次号(4月号)は2月28日発売!!

●ストーリー派とパズル派の君に2大ゲームだ!!

ストライダー飛竜
テトリス

●寒さも受験もぶっ飛ばせ！攻略だ——!!

ゲインググランド　大魔界村
イメージファイト　ロボコップ

●マージャン特集PARTⅡ

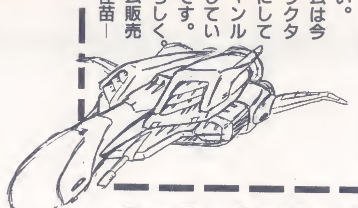
●家庭でビデオゲームができる法

表紙の裏をとれ

「イメージファイト」は、多くの方に遊んでもらうのはもちろん、うまいプレイヤーへのアイレムからの挑戦でもあります。全2周クリアをめざしてがんばって下さい。

アイレムは今年もキャラクターを大事にして色々なジャンルへと挑戦していくつもりです。どうぞよろしく。

—アイレム販売　真栄田佳苗—



待ってー、もうひとこと

●マージャンゲーム特集ということなので、ウチの美女たちの写真を撮って送りました。なーに？　1日遅れで間に合わなかった？

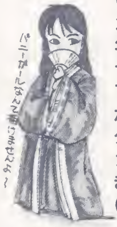
それはヒドイ!!　あんまりだ！　あんなに頑張ってぬがせた写真を撮ったのに…。

え？　次号も続けるって？　ラッキー！　ウチの美女たちをぜひ見てやって下さい。

ビデオシステム　西川



●清水さん、藤原さん、バースデープレゼントありがとー。予期せぬ女子高生からのプレゼントを手に私は感激の涙を流すのでありました。ところで、先日神戸で開かれたGAMCONなるイベントに行ってきました。いろんな所でこんなゲームイベントが催されるといいですね。(御旅屋)



●前からほしかった浮世絵のカレンダーを買った数日後に年号が平成に改められた。…テレビがつまらないので慌ててレンタルビデオ屋に行ったが、見たいものはすべてレンタル中!!仕方がないので、ファミコンのグラⅡに燃えていました。

(テトリスでくたくたの静華)



●ハハ、12月三宮でのGAMCONでは突然現われて、驚かしたり、で、迷子になってしまって迷惑かけてしまったり。すいませんでした。しかし2日間で1000km近く普通電車移動したなんて。

んーでもまさか私に女子中学生のファンがいるとは思いませんでした。　(ずるずる)



●このところ関西づいて(?)神戸のGAMCONに行ったあと、アイレム特集に大阪へ。みなさんお世話になりました。アイレム特集いかがでしたか。アイレムの全作品をR—TYPE以前と以後とに分けました。改めて、名機R—TYPE出現の意義は極めて大きかったと実感。　(ぜんじ)



●FFⅡで、全ての武器のレベルを16にした。イメージファイトも2周クリアした。一応、やるだけのことはやったのに、何かが心に引っかかるものがある。やはり勉強のことなのか?うーん喜ばしきかな平成時代(皇帝に1万2千のダメージを2回与え、2分で倒したラッキーバイオ)



●編集部の人々のバ声をあびつつ別れたあと10日ほど神戸、大阪、京都と遊びくらしていました。とにかくごはんはうまいわいろんな人にお会いできるわで最高の年末でした。お世話になった皆さん、どうもありがとうございました。こんどは東京でいーことしましょうね♡♡(ろーりー栗原)



●以前から欲しいと思ってたシッポ付きの毛皮の帽子を栗さんがあちらで買っといてくれた。1万2千円を6千円まで値切ったそうだ。結局僕は彼から3千円で買い取ったけどね。かぶりながら仕事するとシッポがからんでくるかわいい奴だ。"らすかる"と命名。(ワラをもつかむ…はん)



●今月初めてプレゼント葉書の選出をしました。当選したのに住所の所に名前があったり郵便番号不備でボツになるのは選者にとっても悲しいこと。葉書は確認してからポストへ。全国の私の呼びかけに応じてくれた方々へ…賄賂のチョコは帝まで。

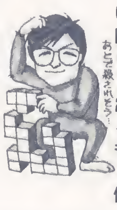
(60円切手貧乏の・みかど)



●激動の昭和も幕を閉じ、新しい元号を迎えましたが、今ひとつまだピンとこないのは私だけでしょうか?

年末年始はテトリスに明け暮れました。来月は究極のテトリス攻略を考えています。お楽しみに。

(めざせレベル100!!GOD)



●今回のテトリスの攻略は、いわゆる基礎編。次回はGOD氏による完璧版の攻略があります。

イメージファイトは、2—2の後半と2周目のペナルティエリア以外は復活OK。でも連射装置がないとツライね。(ソフトで連射装置の標準装備希望・悠理)



●今度編集部でお手伝いをさせて頂く事になりました海軟風です。絵も文章も下手ですけど、がんばりますので編集部の皆さん読者の皆さん、共々よろしくお願いします!!

話は変わりますが、今度コナミの悪魔城ドラキュラのビデオ撮りをしてきました。ぜひ見て下さい。　(海)



●某日、高校の運動部部室にも劣ると定評のある当社にT社の担当課長、担当者がわざわざ足を運んで下さった。意見交換3時間。業界リーダーの地位にありながら、最終ユーザーの生の声、要望を吸い取り、またその中間にある㋘を取り込もうという迫力と熱意に感動。やるぞ!!(TM)

GAMEST ゲーメスト　3月号

■平成1年3月1日発売　第4巻3号通巻30号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
U・V　ずるずる　小林静華　バイオ　海軟風
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

ウイニングラン

©㈱ナムコ



なんとシフトアップできる!(バックもできる!)
3速&5速だぞ!!
とってもCG(コンピュータグラフィック)感覚!

ナムコだって負けないぞ!! 超スーパーリアル体感レーシングゲーム登場!!

とにかくすごいや!!

いやービックリしました、きれいなグラフィック、リアルなサウンド、シビアなハンドリング。それにプレイヤーが座ったところからの視野(モニターの画面)が本物のドライバー感覚であったりして。
体感ゲームという言葉があるけれど、もうほとんどシミュレーションゲームって感じですね。プレイしてて「うおーっ怖い!」と思ったりも。



「EASY」と「TECHNICAL」の選択画面。

ゲーム設定と基本操作について

コインを投入するとまず画面上に写真のように左に青い車と右に赤い車が表示され、ハンドルによって「EASY」(青い車)か、「TECHNICAL」(赤い車)をアクセルを踏むことによって選択できる。
「EASY」とは、ギアが3速まであって本戦では3周勝負!(バックもある)
「TECHNICAL」とは、ギアが5速まであり、本戦は4周、自車のスピードもでるので難しくなっている。
操作系に関してですが、レーシングゲームからおわかりのように、当然ハンドル、ギア、アクセル、ブレーキである。さてこのゲームの見どころは『ギア』である。今までのレーシング(ドライブ)ゲームでは、『ギア』は、ローとハイしか存在していなかった。


これが「ウイニングラン」のコックピット。

「ウイニング ラン」では今回初めて『ギア』に複数のシフトができた。更に実車らしくなったわけです。で、そのシフトの変え方ですが、「ギア」を前にたおすとシフトダウンし、後ろ(手前側)にたおすとシフトアップします。例えば、今、1速の場合、シフトダウンすると、「R」に入って、バックします。ちなみにそのシフトでの視界速度があるので、エンジンブレーキがビシバシ。でもタコメーターがレッドゾーンへ。
現在のギアの位置は、フロント右側に表示され、スピードはフロント正面に表示、タコメーターもビシバシ動きます。
ゲームは「EASY」では、まず実車のレースでいう「公式練習」を1周し、そのタイムで、本戦でのスタート順位が決まります。そして本戦は、スタートタイムプラス一周ごとに加算されるタイム内で、3周を勝利する。3周完走でクリアである。


フフ、私は6位スタートか……。

簡単なアドバイスです

ファイナルラップをやっていた人にはやりやすいと言えばわかるかな。ハンドルを切りすぎると……。それにカウンターをあてて走ることもあるし、そうそう、逆走もできるってことも付け加えておきましょう。
(ずるずる)


第1コーナー。バンクしているぞ!



おおーっ、ナムコマークのブリッジ。

メインスタンド前のストレートを全速で!!↓




サブのスタンド前かな。左へのカーブが待っている。


海に沿って走る。右前方にヨットが見える。



ナムコネーム入りのボックスに、オフィシャルがちらっと見えてたり。


強引にピットの中へ入ったりもできる。

※写真は開発中のものです。

ストライダー飛竜 キャラクター原画集

©カプコン

恒例のイラスト集です。相変わらずカプコンはやってくれますねぇ…。文章は勿論開発陣によるものです。







サイファー

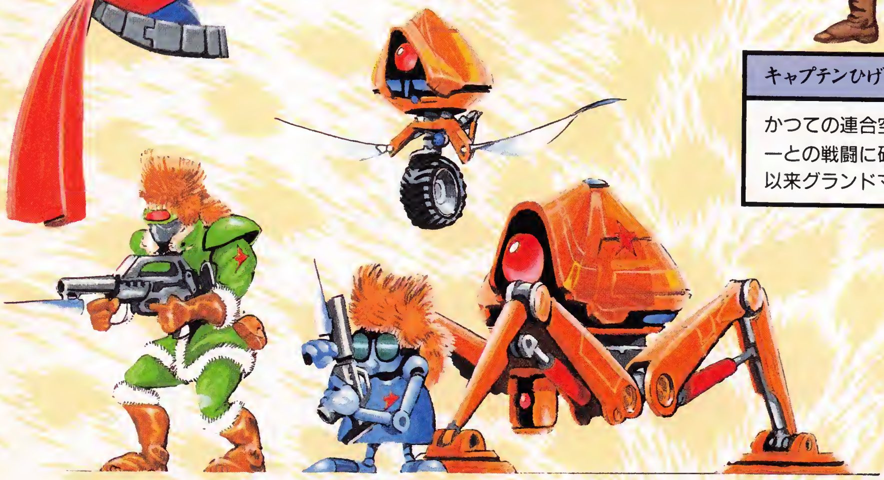
高圧加速されたプラズマ粒子を放出し、あらゆる物体を切断する。飛竜の基本戦術はその鍛えあげた体技で目標へ接近、肉薄し一撃で敵像を断つことにある。

グランドマスター(冥王)

A、D、2042年にこつぜんと現われ、たった5年で全世界を征服した男。正体は不明。

キャプテンひげ丸Jr.

かつての連合空軍指令長官。グランドマスターとの戦闘に破れ、片目、片腕、片足を失う。以来グランドマスターの手下。悪虐非道の男。





左　**ロシア軍歩兵**　満18歳になると男子は兵役がかせられる。グランドマスターが世界を統治すると全ての国がそういう法律になった。彼らはわけもなくそれにしたがった。人間いろいろで、バカに勇猛な奴もいるし、ビビる奴も、ヒキョーな奴もいる。飛竜のような戦闘のプロを目の前に彼らはいかに戦うのか…。

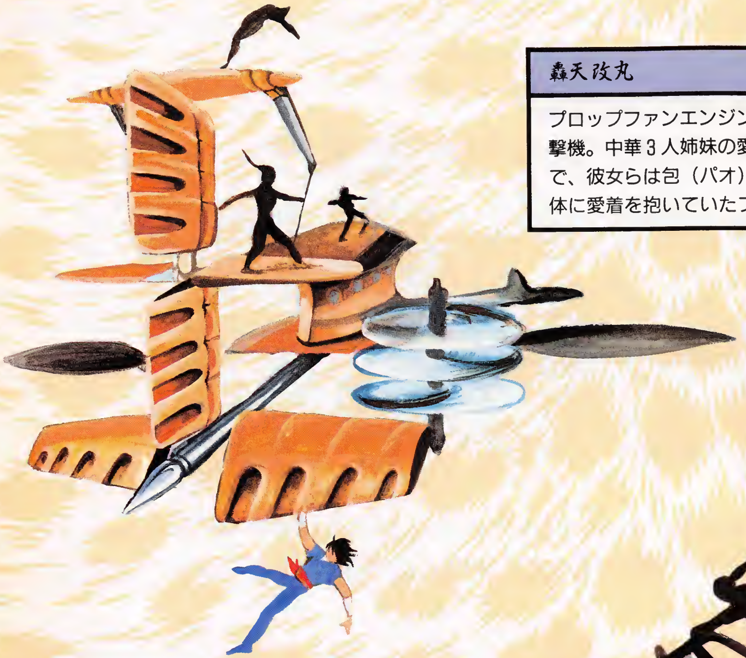
中　**ラスカル**　帝都防衛のために開発された高性能ロボット。開発に12年を要し、設計者みずからいわく「世にこれほどすぐれた兵器は存在しない！　これは究極の最終兵器だ!!」

右　**モスクマン**　露都ペテルブルグは、伝統的歴史都市であり、防衛上まずいコトにとんがり屋根の伽藍が多い。侯王たちはどうしても、モスクの大屋根を守ってくれるロボットの必要性を感じ、早急に開発を命じた。開発スケジュールを2ヵ月半も超過して出来あがった試作機は、侯王たちの美的センスからあまりにかけはなれており、怒りをかった開発スタッフは全員シベリア送りとなった。

上　**フライングモスクマン**　モスクマン開発スタッフによる2号機。モスクの天屋根をまもるのに、わざわざ歩行脚をつけて斜面に対応させるというばかばかしさに、シベリアの極寒地で頭をひやしてやって気付いた彼らは、ごくうすい透明の合金翼をかけて、飛行物にすることに成功した。小型軽量化にともない、武器をとりはずし、あろうことか飛竜のアイテムBOXを運送させるという、大胆不敵な設計コンセプトの根底には、シベリア送りになって強制労働にあけくれる、彼ら開発スタッフの中央に対する、ほのかなイヤガラセがある。

ウロボロス

ユーラシア大陸を統治する、24名の侯王たちの合体生物。侯王たちは、みずから完全管理社会の手足となり、人々に圧政をしいている。彼らの欠点は、24名が群がらないと何ひとつできないこと。武器は言わずと知れたカマトンカチ。



轟天改丸

プロップファンエンジンで飛行する爆撃機。中華３人姉妹の愛用する飛行艇で、彼女らは包（パオ）に似たこの機体に愛着を抱いていたフシがある。



中国娘リーダー東風（とんぷう）

SOLOと同じく賞金かせぎ。グランドマスターは、飛竜にばく大な賞金をかけたノダ。飛竜におとらぬ体技のもちぬしで、その蹴りはサイファーと同じ（プラズマの旋風をまきおこす）Ｂ・Ｗ・Ｈは不明。



メカPONG

モスクマン開発スタッフによる第４号機。反重力装置の成功により気をよくした開発陣は、冥王に長期休暇を申請した。冥王はこの慢心に激怒され、彼らは再びシベリア送りをくらった。彼らはめげず油圧式伝動機能について再度研究をはじめ、実験的におさるの形をした大型ロボットをつくった。油圧ポンプを使った動きが、よりリアルで微妙な動物的表現を可能とすることを彼らは学びとった。しかしそのおさるのロボットは実戦においていか程の役にもたたなかったのである。

ゼネラルダイナミックスF29フライングトータス

米某航空機会社の最新鋭プロップファン小型戦闘機。ロールスロイスアーリンエンジン空冷12気筒が下についたファンで、空気をかきまわして飛ぶ。パイロットデッキには２人まで乗れるというスグレモノ。機首に自動追尾照準器付き20㎜バルカン砲がついてるが、もっぱらコケオドシのためにのみ使われる。



SOLO

フリーの殺し屋。賞金かせぎでもある。SOLOとは唯一最強の男のことであり、それはこの世にたったひとりしかいないという意味。彼は重装甲のファイティングスーツに見をつつみ、左腕にハンドガン、右腕にホーミングミサイルを装備した大口径火炎放射機を持つ。それら破壊兵器と飛竜の体術の対決——。シベリアの雪原に生きて立つ者は、やはりたったひとりしかいない。

中国娘

シベリアから天山（テンシャン）へと脱出する飛竜に、空艇部隊を率いて迎撃する。リーダーは東風。

オムニ社に乗り込む ロボコップの運命やいかに！

ROBOCOP

お待ちかね『ロボコップ』。残っている5、6、7ステージを雑君先生になりかわりドドーンと紹介！ ゲーメストが発売されるころにはゲーセンで見ることができるのではないかと思うので、気合いを入れてやりましょう。



タイトル画面

もう一度確認しよう
——操作方法——

自機（なんか言い方おかしいねこれ）「ロボコップ」は、8方向レバーとショットボタンとジャンプボタンで、操ることになります。操作方法としては、極く平凡な型だと思うので、特に難しい点はないと思います。

マイキャラのパワーアップについては、ショットがそれを担っています。パワーアップの仕方は、アイテムをとることによってあがります。敵を貫通する貫通弾、広角に撃てる3WAY弾という具合いに。

映画をもう見た方ならその威力はご存知の「コブラ砲」は、ロボコップの装甲を破壊するために敵が使用した強力無比なパワーを持つ銃です。ゲーム中の「コブラ砲」は、弾に制限があって15発まで。その15発を有効に使えばその面の攻撃が、比較的楽になるのではないでしょうか。これは使ってからのお楽しみとしておきましょう。

接近戦においては、武器を使わずコブシによるパンチ攻撃になります。ゲーム進行上障害物となるドラム缶や、シャッター、箱などを除去する場合にも使用します。使用するというよりは、使わなければなりません。銃などでは壊せないためです。

ショットにより攻撃する場合、弾の方向はレバーの操作により上方、斜め上方へ撃ちながら進むことができます。このやり方はかなり使うことになると思います。(特に後半で)

さらにもう一度！
——ステージ構成——

このロボコップは全7ステージからできており、各ステージのボスを倒すことによって先のステージへ進むことができます。マイキャラの設定はライフ制で、ゲージがなくなるとゲームオーバー。ゲージが減っていても、ゲージ容量UPのアイテムを取るか、ボーナスステージでパーフェクトを取ることによって、ライフゲージを増やすことができます。

アイテムは、武器系のものと、ダメージ回復のもの（10ポイント回復、MAX回復）があります。

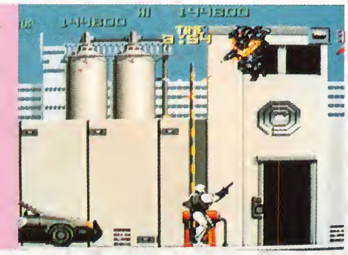
クライマックスへご招待
——5・6・7ステージ——

☆5ステージ
オムニ社、メインゲートから中庭へ。

確かビデオでは、このシーンはなかったような気がするのですが、ビデオをしっかり見た方、どうでしょう。

とりあえずこのステージからは敵の本拠地、オムニ社へ突入するわけです。

さて、5ステージをもりあげてくれる敵キャラクターは、「ロケットマン」。4年前のロサンゼルスオリンピック開会式のとき、競技場へ飛んできた、背中にロケットブースターをつけた人がいたでしょう。思い出してくれたかな。

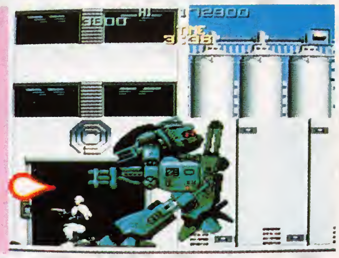

こいつがロケットマン。

背中のロケットブースターで、空を飛びながら攻撃してくるというとんでもないやつ。そんなやつが、バリバリと出てくるので、かなりハードな設定のステージと言えるでしょう。

この敵には、上方が撃ちやすい3WAY弾で対応しましょう。斜め上方へ向けなくても、ジャンプして横へ撃てば、ほぼ大丈夫と思います。もちろん、敵は1人とはかぎらないですから、臨機応変に戦い方を選ばねばなりませんが。上空にロケットマンが、たまらないようにしないと、よけようがなくなりますから気をつけましょう。

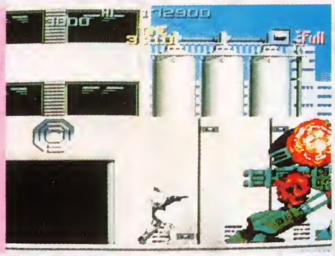

後ろからくる。そのコブラ砲もよこしな。

このステージのボスは「ED=309」。1ステージで出てきた「ED=209」の軍事用です。軍事用というくらいですからねえ、手強いですぞ。攻撃もなかなかきついです。下方に向けて撃つバルカンに気をつけないと、撃たれてからだと、ちょっとよけきれないかも。攻撃パターンを覚えて、撃ちやんだときに攻



ED＝309。おっとと危ねえ。

撃すればベストでは。もちコブラ砲があれば楽勝！　かな。



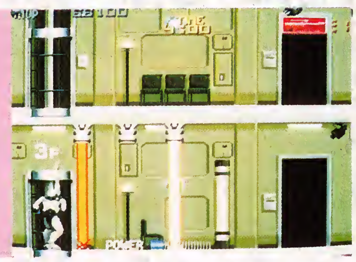
作戦終了。6ステージへ。

☆6ステージ

いよいよオムニ社内部へ突入です。ロボコップ侵入に対して、多くの防御&破壊機能が働き、行く手をはばみます。負けじと上階へ進もう。

ステージ全体として、上へ昇っていく進み方をします。上階へ行くには、エレベーターを使うことになります。そのエレベーターですが、単に乗るだけでは上へ行かず、レバーの上下によって動かすことになります。その際、ジャンプはできません。上手く操らないと、砲台の弾をくらいますので気をつけて。

このステージで、プレイヤーを楽しませてくれるものはというと、まず自動レーザー。3つ連なっていて周期的に「バ

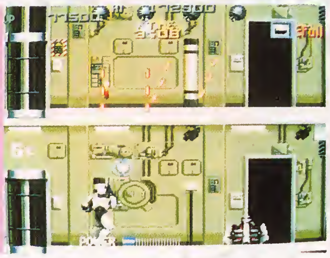


オムニ社内部。これが自動レーザー。

ーッ」と下へ向けレーザーを撃ってきます。あたると大きなダメージとなりますので、上手くよけながら進みましょう。(破壊することはできないのでよけるしかないよ。)

次に砲台。これがクセもの。下の階にいるうちに壊しておかないと、苦労することになる。一応ねらって撃ってくるので、追い込まれないように気をつけましょう。

残るはタドン。おもいっきり、障害物なやつです。左右



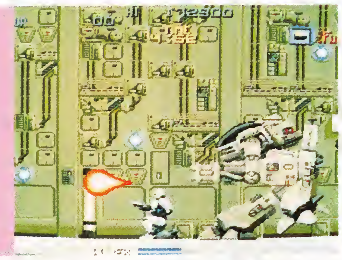
横にはタドン。上からは砲撃。どうする?

にしか動かないんですが、なにせかたい。ショットを連打して早急に壊すことをオススメ。ザコも多くでてくるので、休んでなんていられない。撃って撃って撃ちまくれ！

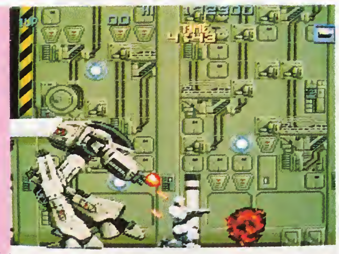
アイテム関係で一言。エレベーターのそばにあるので、比較的取りやすいと思う。

6、7ステージでは斜め上方へ撃つことが多い、この操作に早く慣れないと、先に弾を撃たれることになる。是非マスターして頂きたい。

さあ、ボスですね。ボスは1ステージで出てきた「ED＝209」と5ステージで出てきたED＝309のニュー



ED＝309II。さすがバージョンII。



ED＝209も油断できない。

バージョン「ED＝309II」。両側に1台ずつ出現するので、2台の間にはさまれないよう間合いをとって戦おう。

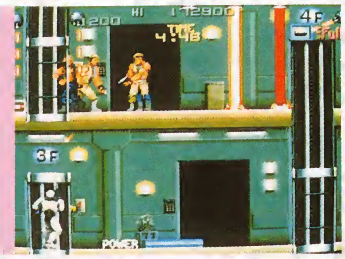
特に軍事用のED＝309IIは、大砲を撃ってくるのでしゃがんでよけよう。2台を破壊してクリアです。

☆7ステージ

最終ステージです。6ステージのさらに内部での戦闘になります。オムニ社の最上階へ突進！

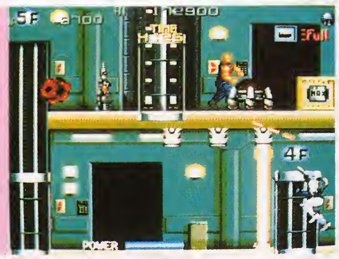
さすが最終ステージというくらいの攻撃がまっています。

6ステージに引きつづき自動レーザーあり、砲台あり、そしてザコはザコでも、エキスパート級のザコがいじめて



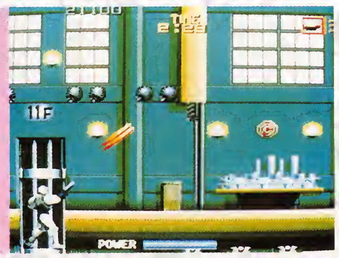
7ステージ突入。ザコも強くなってる。

くれます。砲台の攻撃も一層激しくなってきていて、ほとんどロボコップは飛んだり、ふせたり、サーカスです。これを操るのは君です。がんばるしかないです。(無茶苦茶無責任！)



飛びながら左斜め上へ撃つ。当れーっ！

ストーリーは、いよいよクライマックス。ロボコップの最終目標がせまってきた。目的の11階で、砲台5台のお出迎えを受けた君は、最後のボスメカ「ED＝209II」と



いよいよ11階。撃たれる前に撃て！

死闘を繰りひろげます。君が操る、ロボコップの正確無比な射撃能力が勝つか、それともED＝209IIの性能が上まわるか、ここで決まります。負けるなーっロボコップ！

ED＝209IIに勝った君は・・・・・・・。

な、なんとかクリアをコンティニューで！

とりあえず、5から7ステージまでザーッと紹介しました。

このゲームには、コンティニューで継続できるので、最終面まで行くことができます。早くエンディングの見たい人は、やるしかない！

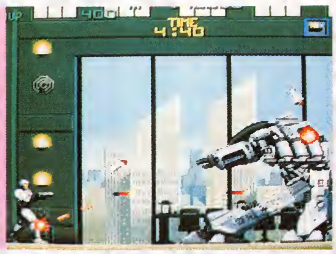
でもちょっと、そのお金で「ロボコップ」のビデオがレンタルできたりして。さて君は、どっちのエンディングを先に見るかな。

ちなみに私はビデオが先でした。

(ずるずる)



ED＝209II。最終ボスメカ。



うッダメージをくらった。しかしひるむな。もう少しでクリアだ！



オマケ。人質を撃ってたりなんかして。

M.I.A

(MISSING IN ACTION)

ⒸKONAMI

コナミから戦闘中行方不明兵士の奪還を目的とした新作が出た。その名は「M・I・A」。横スクロールアクションシューティングゲームだ。4種類のパワーアップを使いこなし捕われの仲間を救い出せ!!

ストーリー

ベトナム戦争から15年…。合衆国政府はM・I・A（戦闘後行方不明兵士）が今なおベトナムの密林で、ある武装集団に監禁されて生存しているという確かな情報を入手した。

合衆国政府は、その救出を2人のベトナム帰還兵に命じた。

彼らは、ベトナムの地に再び足を踏み入れた。苛酷な戦いが繰り広げられた地へ…。

行け！ 15年前に終結したはずの、あの戦争を本当の意味で終わらせるために…。

操作方法

8方向レバーと3つボタン

8方向レバーとナイフ、ショット、セレクトの3つボタンでプレイヤーを操作します。

8方向レバーは上に入れるとジャンプ、斜めで斜めジャンプになります。下に入れると伏せになります。（伏せている間も攻撃可能。）

ハシゴの前で上に入れると登り、下に入れると降ります。

斜め下に入れると、ほふく前進の形になります。

ナイフボタンはプレイヤーが使う通常の武器です。近づく敵を次々に倒して下さい。

ショットボタンは、赤い敵を倒した時に出現する特殊武器を使用する為に使います。（これについては後で説明します。）

特殊武器を2つ以上奪い取った時に武器セレクトボタンを使って、使いたい武器を選んで下さい。（画面下に表示）

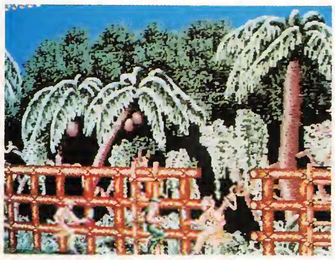
ステージ構成 全6面

敵を次々と倒しつつ各面最後の敵、指令塔を破壊するとステージクリアです。

全6ステージありますが、5面までが敵指令塔の全滅と捕虜の救出を目的とし、6面は助けた捕虜を脱出させるためのステージです。



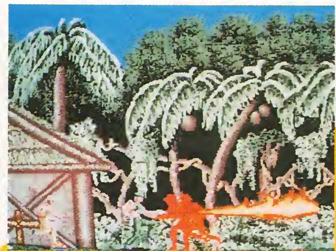
タイトル画面



1面はジャングル地帯。まずは小手調べだ。



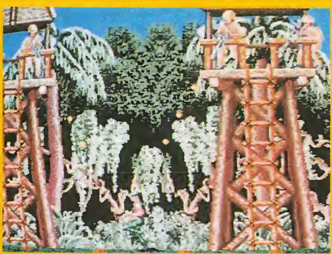
ほふく前進中でも攻撃可能。



火炎放射器で焼き殺せ!! どっかで見た様な敵のやれらパターンだが…。



地下に潜入する事もできます。



1面のラスト。素早く上の敵兵を倒しに行こう。



パワーアップの1つ、ロケットランチャー。威力バツグン。

※開発バージョンにつき内容及ステージ進行に一部変更があります。


まずは第1段階の任務終了。

パワーアップ
4種類うまく使え

手榴弾、マシンガン、ロケットランチャー、火炎放射器の4種類あり、それぞれ使用回数が違います。

●手榴弾（弾数3）…爆発して広範囲の敵を倒す事が可能です。

●マシンガン（弾数12）…1ショットで3発の弾丸が発射される（つまり4回使用できる）。

●ロケット・ランチャー（弾数3）…貫通力があり、1直線上の敵を全て倒す事が可能。

●火炎放射器（弾数2）…ロケットランチャーと同じく1直線上の敵を全て倒せる、一番派手な武器。

ステージ紹介
残った捕虜の数でボーナス点

○1面—ジャングル監視塔爆破

○2面—市街戦、敵領内突破

○3面—エアポート監視塔爆破

○4面—貨物ステーション、ゲート破壊

○5面—収容所壊滅、捕虜奪還

○6面—ヘリコプターにて脱出

6面は助けた捕虜がプレイヤーの周りに付くので（オプションの様に）捕虜を敵に殺されない様に少しずつ進んで下さい。

ヘリポートの所までたどり着くと、残った捕虜の人数に対応してボーナス点が入って1周クリアとなります。

もし捕虜を全てヘリポートに行くまでに全滅させられてしまうと、任務失敗という事でゲームオーバーになってしまいます。

2周目は、敵の数がかなり増えて難度もぐっと上がります。

以上で紹介を終わりますが、コナミの往年の名作グリーンベレーと比較してみるのもいいでしょう。

私の個人的な感じとしてはシンプルなのがいい。インパクトは今ひとつかな、と感じましたが、取材時のものはまだ発売前のバージョンでしたから、発売時には改善され、パワフルになっているでしょう。期待しましょう。

なお、このゲームは2人同時プレイが可能ですから、2人PLAYで協力しながらやるのもいいでしょう。

（FISCHER）


3面。戦闘機が突っ込んで来る。


マンホールから敵が出現。


ロケットランチャー持って戦闘機に乗るの図。


地雷に触れたらアウトだ。気を付けよう。

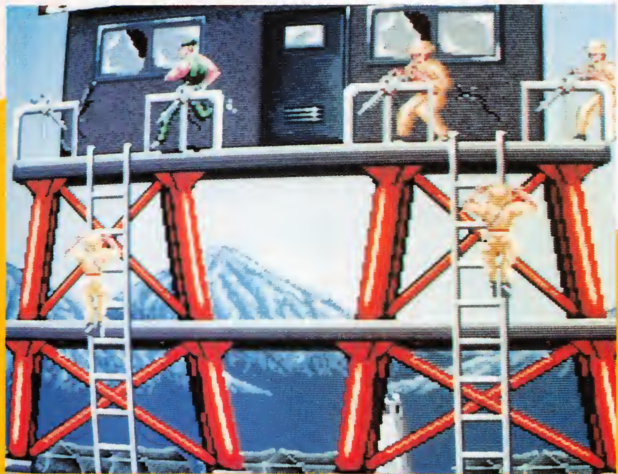

いてて、飛びゲリをくらった。

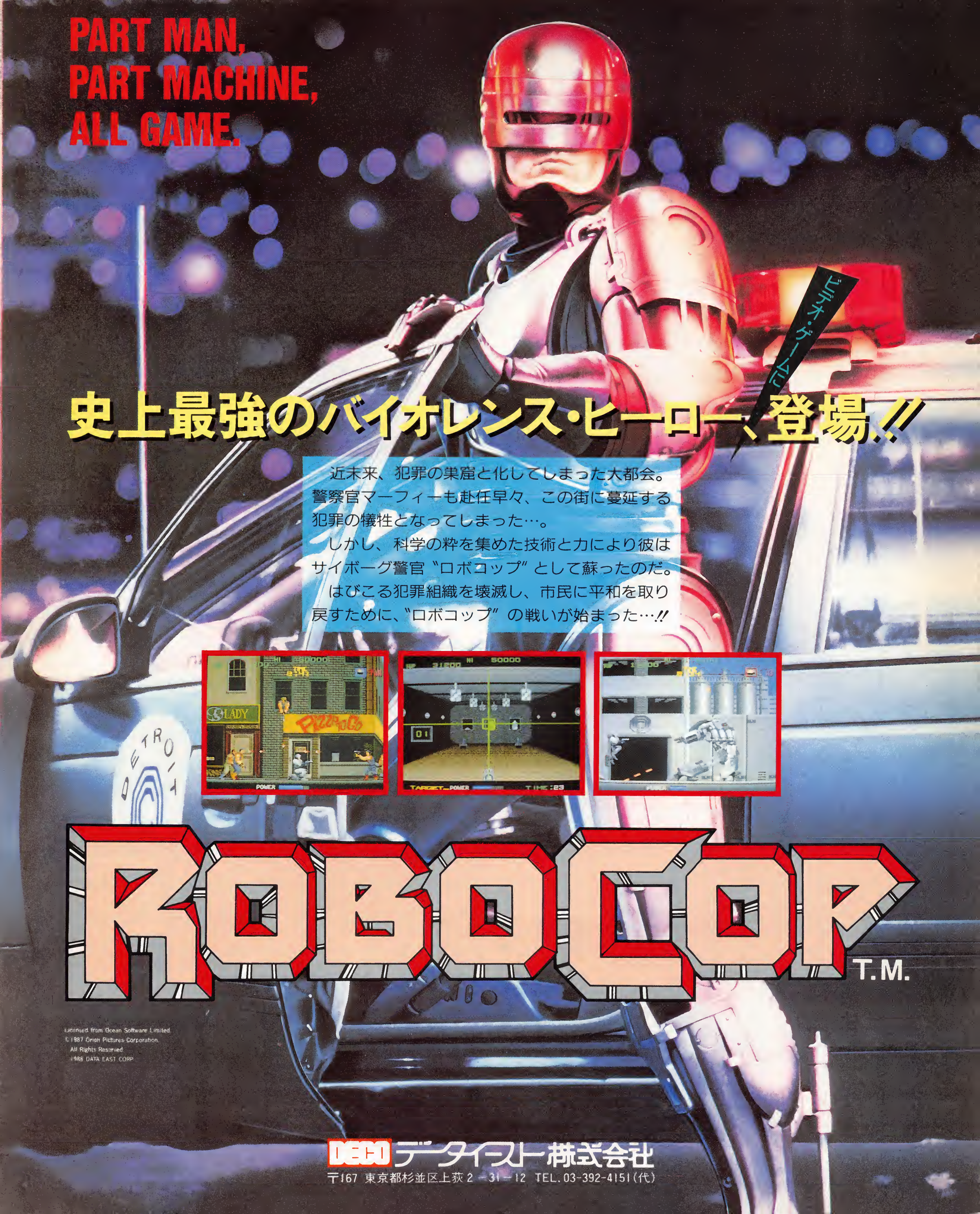

ほふく前進で進め!!


3面のラスト。ドアが開いて敵兵が次々と降りて来る。おっと早くも玉置か!?


2面の地下迷路。地下に武器が置いてある事もある。


うーんグリーンベレー。


2面のラスト。1面より少し難しくなっている。



PART MAN,
PART MACHINE,
ALL GAME.
ビデオ・ゲームに
史上最強のバイオレンス・ヒーロー、登場‼
近未来、犯罪の巣窟と化してしまった大都会。警察官マーフィーも赴任早々、この街に蔓延する犯罪の犠牲となってしまった…。
しかし、科学の粋を集めた技術と力により彼はサイボーグ警官〝ロボコップ〟として蘇ったのだ。
はびこる犯罪組織を壊滅し、市民に平和を取り戻すために、〝ロボコップ〟の戦いが始まった…‼
ROBOCOP
T.M.
Licensed from Ocean Software Limited.
© 1987 Orion Pictures Corporation.
All Rights Reserved
1988 DATA EAST CORP.
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2−31−12 TEL.03-392-4151(代)


Stunt Game
斬新なスタイルで迫る"スタントゲーム"だ!!
CPシステム第3弾
ストライダー飛竜
—A. D. 2048年
全世界は、謎の冥王グランドマスターの支配下にあった。
余の力を思い知るがよい。
、余の足元にある。」
躍動体
逆襲!
一撃で、キャラクターゲームの概念を切断する多様な動き。
跳ぶ、斬る、はいあがる、滑り込む、かけあがる!!あらゆる
アクションを抜群の操作性でくりひろげ巨大な敵を
駆逐するこの快感!!
飛竜の動き、ひとつひとつが、アーケードゲームの未来を震動させる——。

ゲーメスト
Mar. 1989 3
No.30
平成元年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第3号通巻30号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博 発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円（送料60円）



雑誌02659-3